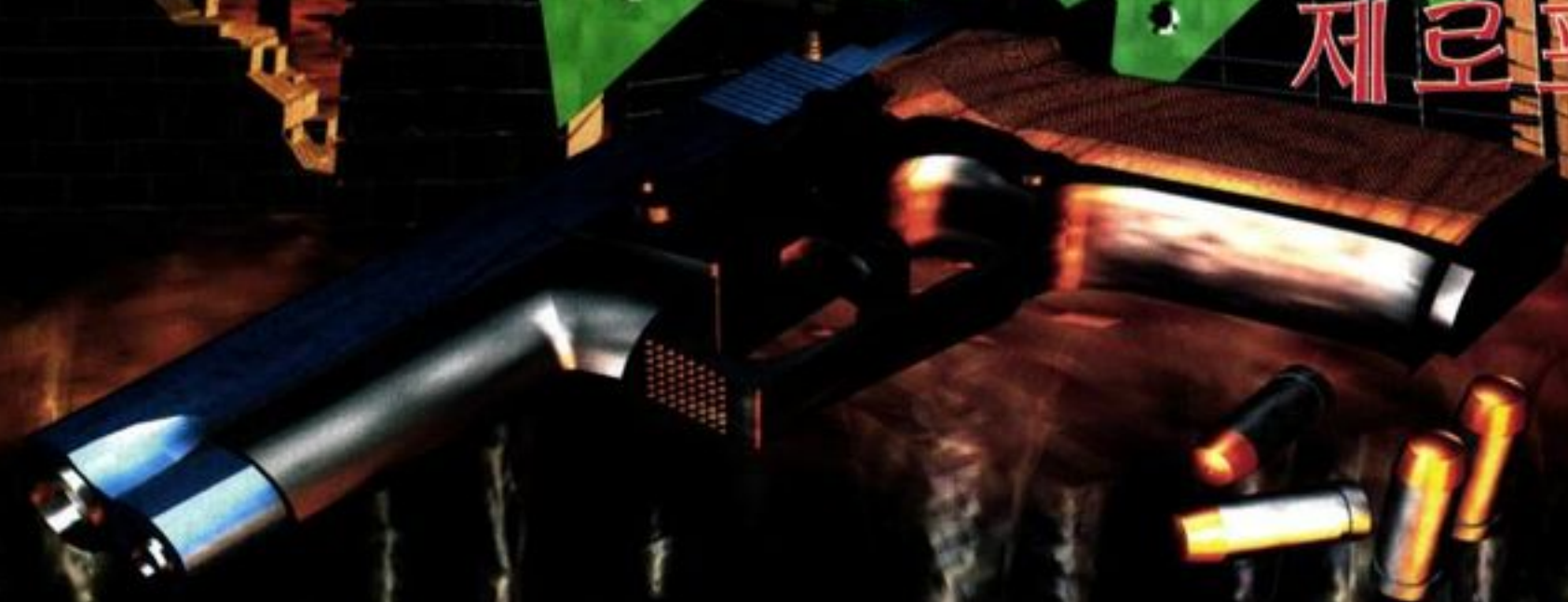
退魔傳設

핏물은 강을 이루고
그들은 전장에서 쓰러져 갔다

그대에게 명예란 무엇이며
또 강함이란 무엇인가

그대가 진실로 삶과 죽음의
허무를 깨닫는다면

그대앞의 놓인 검을 버릴지어다
그대의 용기를 잃을지어다

98년
화제작
VIDEO GAMES
Zero
Point
TM
제로포인트
UNICO
© 1998 UNICO Electronics CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

상상속의 액션이 현실로 다가온다!
NEW TYPE
UNICO
SHOOT AT A TARGET
START
1,2 플레이어 대결용 건 슈팅게임
현실감있는 반동이 되는 GUN(총)
도중참가 가능한 2인 동시 플레이
선명한 화질의 화려한 그래픽
흥미있는 다양한 게임 장면(SCENES)
UNICO ELECTRONICS CO., LTD.
서울 마포구 서교동 375-36 한성B/D
TEL:(02)334-0877 FAX:(02)333-9199 (02)701-9129

나라정보통신
대표전화: (02)790-9443
게임에뮬레이트의 천국!
ADAM
게임기 에뮬레이트는
ADAM
오락실 게임 에뮬레이트도
ADAM
• 슈퍼패미콤
• 캡콤
• 메가드라이브
• 패밀리
• 미니컴보이
• 아케이드
• X68000
01410/01411▶ADAM
ADAM
♣상용소프트웨어
독점 계약
▶지란지교소프트:
잠들지 않는 시간97
▶인포테스크:
하얀종이
ADAM찍어찍어
이벤트에는 엄청난 선물이 준비
되어있습니다. (30만원상당)
01410 또는 01411로
접속후 ADAM을 치세요.
게임에뮬레이트 환상의 세계가
열립니다.

HYPERDRIVE
THE
FUTURE
OF
RACING
A NEW DIMENSION IN RACING
▶HYPERDRIVE GAME 특징
1. 우주공간의 7개 트랙에서 즐기는 최초의 비행 경주게임 입니다.
2. 3DFX 그래픽칩을 장착한 리얼한 그래픽화면 구성.
3. 경주시의 실감을 위한 조정장치의 모터 피드백기능.
4. Tumb버튼 또는 에어브레이크로 인한 상/하, 좌/우, 360° 회전
및 기울어짐의 숨겨진 기능으로 최상의 비행 시뮬레이션을
체험 하실수 있습니다.
MIDWAY
GAMES INC.
HYPERDRIVE
MIDWAY · Seon jin
사무실:(02)278-1981~2 · 제1전시장:(02)272-6325 · 제2전시장:(02)277-5009 · 공장:(02)892-0600, 893-0220

사 과 문

BISCO 귀중

저희는 하이텔 인포샵에서 운영하고 있는 정보통신 서비스업체로, 당사 공개자료실에 BISCO에서 저작권을 소유하고 유통하고 있는 컴퓨터 게임 중 일부가 올라왔으나 당사 운영진의 실수로 삭제치 못하고 유통시킨 사실이 있습니다.

폐사는 정상적으로 유통되고 있는 귀사의 제품을 이렇게 PC통신에 불법 유통시켜 귀사에 엄청난 경제적 손실을 입혔을 뿐만 아니라 우수 게임개발자들의 개발의욕을 저하시키고 건전한 유통질서를 문란시키는 불법행위임을 자작하고 깊이 반성하는 바입니다.

폐사는 최근 전국 곳곳에서 게임 소프트웨어가 백업 CD라는 이름으로 불법적으로 만들어서 배포하거나 각종 통신망 등을 통해 제공하는 일부 악덕업자들에게 경종을 울릴 것을 약속드리며, 차후로는 절대로 이와같은 일을 되풀이하지 않을 것을 약속하는 바입니다.

향 후 재발시에는 모든 법적인 조치를 감수할 것을 서약하며, 다시한번 상용자료를 공개자료실에 등록시켜 물의를 일으킨데 BISCO와 건전한 소비자 여러분에게 다시한번 진심으로 사과드리는 바입니다.

1998년 6월 3일

한국컴웨어(주)	**대표 김 종 철**
겨레정보통신	**대표 이 용 목**
(주)한국데카	**대표 고 성 민**
씨에이치텔레컴	**대표 한 창 주**

절찬리 판매중
서두르세요!!

공략 CD CHAMP 3호

VOL.3을 만난다!

새로운 스타일의 100% 게임 공략전문지

프리미엄급 공략전문 게임무크지 「공략 씨디 챔프」
공략 CD CHAMP GAME MOOK Vol.3
The Only Mook! With total solutions for hit & best games
특별 한정판
실행되는 게임이 250개!!
최신 인기게임 완전공략
느끼는 공략, 브로마이드 「공략 맵」 제공
무한 CD1, 2

값 15,000원 (CD 2장 포함)

여러분의 컴퓨터를
오락실 게임으로 가득 채워드립니다.

스타크래프트, 야화 2, 서풍의 광시곡, 프린세스 메이커 3, 삼국지 천명, 이스 이터널, 도쿄야화 2, 밴티지 마스터 택틱스, 에베루즈 2··· 등 최신 인기 게임 완벽 공략에서부터

파이널 판타지 7, 삼국지 6, 붉은 매, 레드라인 레이서, X-COM : 인터셉터, 트리플 플레이 99, 라이덴 2··· 등 최신 데모 게임에 이르기까지 철저히 재미만을 생각했습니다.

게임별 컬러 브로마이드 「공략 맵」 제공!!

준비된 재미, 이제부터 시작입니다.

집에다 오락실 차렸나?
실행 가능한 게임이 250개

제우미디어

이해하기 쉽고 자세한 공략, 「공략 CD CHAMP」가 전해드립니다.

구입문의 : 3142-6841

책이 없다구요? 가까운 총판으로 문의해 보세요.

서울지역/ 강남 영풍서 (02)554-3784 강동 도서 (02)471-2044 구로 대명서 (02)891-0622 도봉 샘터서 (02)983-3900 동대문 지선 (02)245-3686 마포 전영서 (02)326-1866 서초 금비 (02)534-9075 송파 경희서 (02)416-5101 중구 수송서 (02)272-0803 성동 성지서 (02)457-2891 동포 자성서 (02)847-8702 관악 영우서 (02)816-1788 서대문 예진서 (02)357-6045 종로 한일 (02)737-3491 강서 영란도서 (02)697-7995 동작 관악서 (02)823-5121 경기지역/ 인천 (주)한광서적 (032)884-0801 인천 중앙도서 (032)527-9350 부천 막나 (032)663-6467 성남 한성도서 (0342)715-0066 수원 홍원도서 (0331)41-6300 광명 광명서 (02)897-6773 일산 대일출판 (0344)977-4427 안산 문일서적 (0345)402-3674 안양 성심서 (0343)66-3400 의정부 희룡도서 (0351)876-6304 평택 경기문고 (0333)53-0524 여주 이천 남경서적 (02)971-2236 구리 지구 (0346)551-0306 경북지역/ 경주 동화서적 (0561)772-4108 구미 청운서점 (0546)461-7824 김천 꿈동산 (0547)434-5897 대구 영남도서 (053)423-9193 대구 예문도서 (053)421-8958 대구 경북 (053)428-3200 상주 제일 (0582)535-2377 안동 중로 (0571)53-7575 영주 대한 (0572)32-8590 점촌 동명 (0581)555-3547 포항 예서서점 (0562)73-4870 경남지역/ 마산 태광서 (0551)44-7428 울산 녹수 (0522)49-4275 진주 생터 (0591)55-3991 충무 동아일보 (0557)43-5785 부산지역/ 김해 북부서 (0525)895-4841 부산(남구)조선 (051)756-2727 부산(북구)화랑 (051)503-0154 부산(서구)진흥 (051)466-9386 부산 현대서 (051)467-8011 충북지역/ 제천 경북 (0443)47-3816 청주 생터서적 (0431)60-9472 충주 문화서 (0441)847-2819 충남지역/ 논산 보문 (0461)32-3156 대전 청람서 (042)254-6799 천안 학생서적 (0417)551-3073 강원지역/ 강릉 영동서적 (0391)645-3361 삼척 영동서 (0397)72-4959 속초 동아 (0392)32-1555 원주 남부서적 (0371)731-8424 춘천 경북서점 (0361)241-2015 전라지역/ 광주 승일 (062)225-9134 순천 일광서점 (0661)52-4414 여수 대양서적 (0662)62-2111 목포 현대서적 (0631)44-2711 전북지역/ 이리 대양서적 (0653)52-3334 전주 세림 (0652)84-9884 군산 대양서적 (0654)452-3434 제주지역/ 제주 광명서점 (064)33-7030

챔프 만화방에서 FF7도 타고 만화도 보고...

01410 CHAMP ➔ 22. 섹시 그래픽 만화방

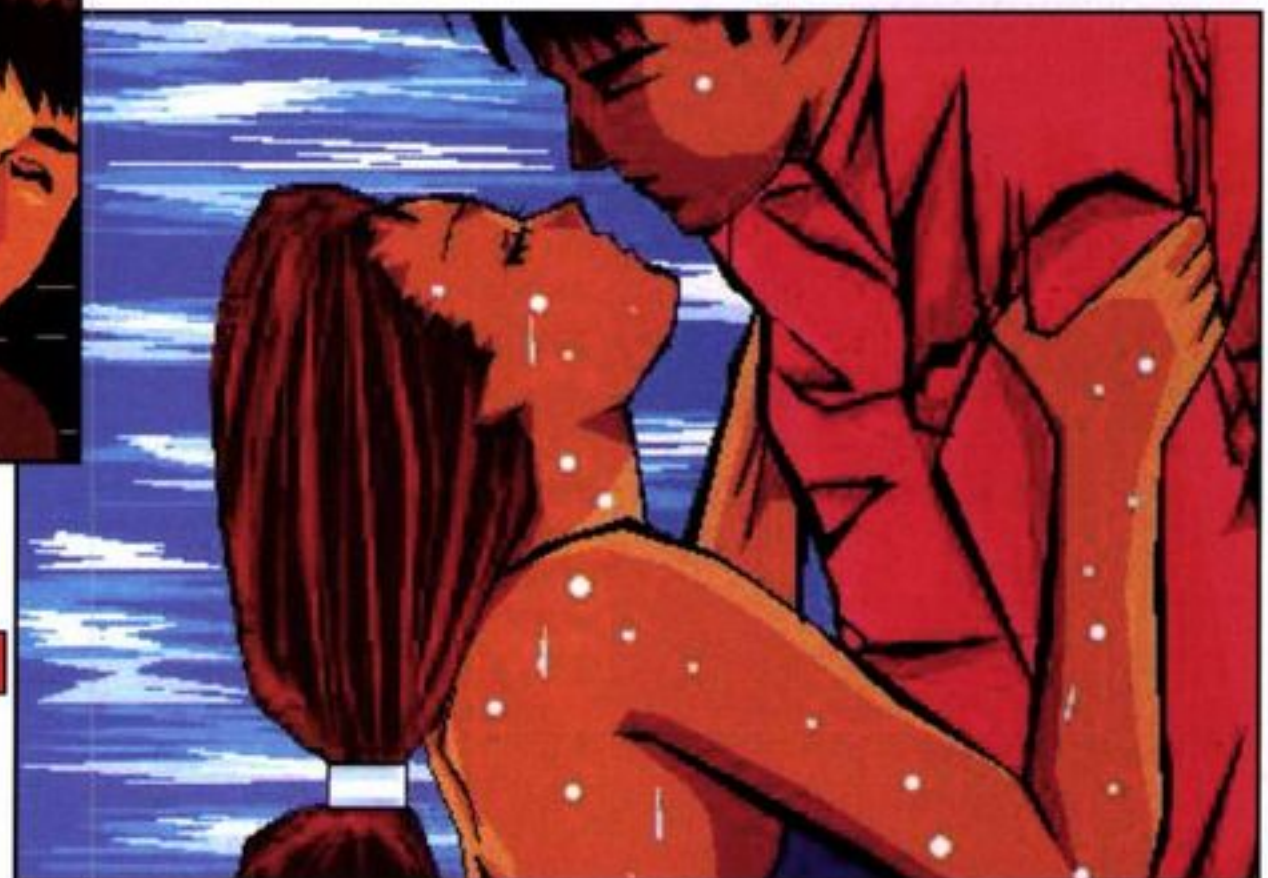
제 3차 행운의 퀴즈: FF 7을 잡아라!!

지난 제 2차 행운의 퀴즈에 응모해 주신 많은 분들게 감사드립니다.
여러분들의 성원에 힘입어 제 3차 행운의 퀴즈를 실시합니다!!

- 어 디 서 : 22번 섹시 그래픽 만화방 의 21번 '필 100%'
- 응모요령 : 두장의 그림을 보고 틀린 3곳을 적어서 champ02 앞으로 보내 주세요. 맞추신 분 중 5분을 추첨, FF 7 PC용을 보내드립니다.
- 응모기간 : 98년 7월 4일~98년 7월 31일
- 발 표 : 98년 8월 3일 월요일

확실히, 지나간 시간 속에서...
허준이 수지와 함께 한 시간이
친우보다 많다.
거의 매일 밤, 수지에게 전화 걸고.

FEEL 100%

갈수록 재미를 더해가는 필 100%
당신은 이제 필의 열렬한 독자가 된다...

BLUE STATION

김지원씨의 최신 연재작...
젊은이들의 사랑과 꿈이 있습니다....

SPOT Game/Fancy & Animation

A/S 전문

6월의 신규 오픈 매장

신규 오픈

신당점: 02)299-8781

● 교통회관

SPOT

● 신당전화국

신규 오픈 상담
게임기 도매 상담
(100% A/S 보장)
우수 협력 업체 적극 지원

상담문의 환영: 02) 499-3723~4

신규 오픈

가락2점: 02)406-3454

신규 오픈

거여점: 02)402-8917

Gamer에게 정직합니다.

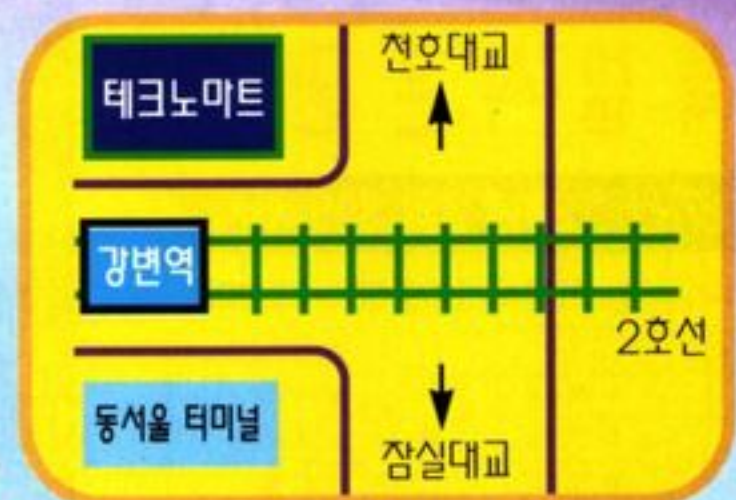
SPOT 여름방학 세일 대축제

- 전품목통신판매가능합니다
- PS렌즈 ₩50,000 (20개 한정판매)
- PS Action Replay(한글사에라 0.30 최신 버전) ₩16,000 (30개 한정판매)

※ 중고 게임가 및 소프트초고가로매입합니다

판매문의 본점: 02) 499-3723, 02) 499-3724

전자대륙~~
게임대륙
♣ 매장 안내 ♣
7F
영어나라 · 서광게임 · 거성게임랜드 · 테크노게임 · 아이피 · 게임매니아 · 게임파크(이화유통) · 게임파크 · 으뜸 게임기 총판 · 테마게임 · 게임아울렛 · 게임 TOP · 게임 백화점

테크노마트
• 플레이 스테이션
• 삼성 세턴
• 현대 컴보이 64
• 패밀리 게임기
• 각종 게임 소프트웨어
천호대교
테크노마트
강변역
2호선
동서울 터미널
잠실대교
★ 영업시간안내 ★
평일: 오전10시부터 오후8시까지
토 · 일(공휴일: 오전10시부터 오후9시까지)
매주 2째, 4째 화요일은 쉽니다
♣ 매장 안내 ♣
하이콤게임프라자 · 게임나라 · 게임유통 · 테크노플가 · HOT GAME WORLD · 스타게임
게임스테이션 · 브이랜드 · 게임월드(명동상사) · 유통일번지 · METEOR · 게임 포인트
8F

모험과 신비가 가득한 나라 우리가 꿈꾸던 그곳

가자!~ 롯데월드의 세계로

LOTTE WORLD

롯데월드

롯데월드 개원 9주년

해피! 해피! 빅 이벤트

- 응모전화: (02)700-2233
- 응모기간: 98. 7. 1~98. 7. 31
- 당첨자 발표기간: 98. 8. 1~8. 10
- 당첨자 발표: (02)700-2233

푸짐한 행운을 잡으세요!!

퀴즈문제
롯데월드가 국내 최초로 선보인 새로운 놀이시설인 ○○○○○○은
지상 70M에서 시속 100km속도로 단 2초만에 떨어지는,
번지점프보다 스릴넘치는 최첨단 놀이시설입니다.

1등 롯데월드상(1명)- 마티즈 MS (제세공과금은 본인부담)

2등 어드벤처상(10명) 연간 회원권 4인권

3등 자이로드롭상(100명) 자유 이용권 2매

4등 판타지아상(200명) BIG-5권 2매

불건전 정보 신고센터 080-023-0113
이용료 (30초: 50원)

012

게임챔프 독자를 위한 특별사은권

유효기간: '98년 8월 31일까지

〈자유이용권〉 이용시간(09:30~23:00)

구분	정상가	할인가
어른	₩ 22,000	₩ 18,000
중고생	₩ 18,000	₩ 14,000
어린이	₩ 13,000	₩ 10,000

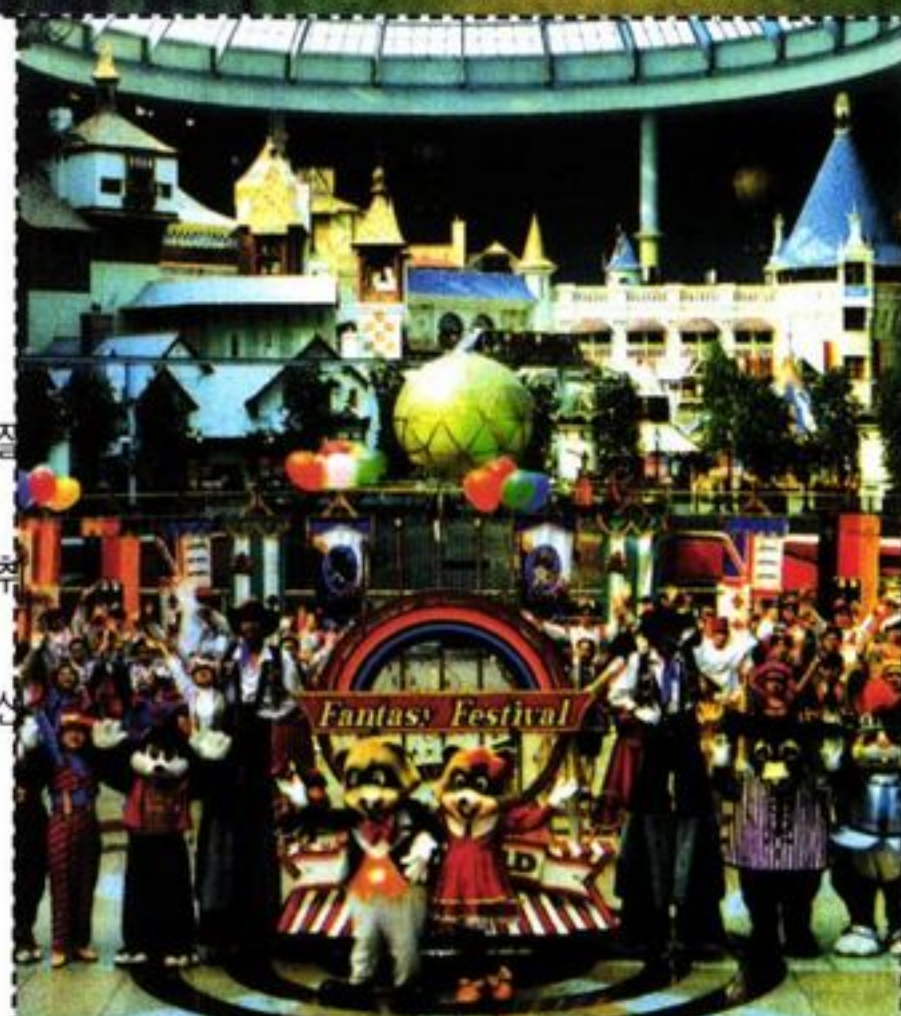
본권을 가지고 오시면 롯데월드 어드벤처 · 매직아일랜드 · 민속박물관 입장 및 전 시설물을 모두 이용하실 수 있는 자유이용권을 할인하여 드립니다.

- 사은권 1매당 5인까지 할인혜택이 주어집니다.
- 티켓교환장소: 롯데월드 정문 매표소
- 문의처: 특판팀(411-4941~5)
- 본권은 비매품입니다.
- 주차장 이용은 무료입니다.
  주차카드에 무료주차 확인을 받으십시오.
  (장소: 어드벤처, 매직아일랜드, 안내데스크)

절 취 선

연중무휴 야간개장(밤 11시까지)

절 취 선

926

게임챔프 독자를 위한 특별사은권

유효기간: '98년 8월 31일까지

〈야간 자유이용권〉 이용시간(17:00~23:00)

구분	정상가	할인가
어른	₩ 14,000	₩ 11,000
중고생	₩ 12,000	₩ 8,000
어린이	₩ 9,000	₩ 7,000

본권을 가지고 오시면 롯데월드 어드벤처 · 매직아일랜드 · 민속박물관 입장 및 전 시설물을 모두 이용하실 수 있는 야간 자유이용권을 할인하여 드립니다.

- 사은권 1매당 5인까지 할인혜택이 주어집니다.
- 티켓교환장소: 롯데월드 정문 매표소
- 문의처: 특판팀(411-4941~5)
- 본권은 비매품입니다.
- 주차장 이용은 무료입니다.
  주차카드에 무료주차 확인을 받으십시오.
  (장소: 어드벤처, 매직아일랜드, 안내데스크)

CONTENTS

COVER

이번호 표지는 『D의 식탁2』로 정했습니다. 세계에서 선 하드웨어인 '드림 캐스트'가 발표되고 점차 그 기대도가 높아 지고는 있지만 과연 그런 유저들의 기분을 만족시켜 줄 수 있는 게임기로 탄생하게 될 지 아직은 의문이 남습니다. 부디 그런 게이머들의 염원이 담긴 게임기로 태어 났으면 합니다.

전국 총판점

발행 겸 편집인 서인석
편집주간 조 선
챔프취재팀 팀장/이상훈 이재익, 박민선 이우진, 구민정, 이연수 객원기자/신용민, 김신권 통신원/정광식(일본), 최경철(미국), 이상미(프랑스)
챔프미술팀 팀장/양연미 안은경, 김혜정 일러스트/정용석 어시스트/C&C, 권오미
챔프기획팀 팀장/이성업 정승준(대리), 김경미, 안석용, 정영미, 이우석
제작팀 팀장/이영백
영업팀 팀장/박종관 손용택 대리, 임왕규
광고팀 팀장/손대현 이연수
관리팀 박영미, 김태훈, 김미정
발행 (주)제우미디어 서울시 마포구 상수동 324-1 범한빌딩 5층
인쇄 (주)학원 프레테크
제본 가신실업
출력 (주)베스트 플러스
등록일자 1992. 10. 5
등록번호 라-5780
취재/미술 3142-6845
팩스 3142-6820

가격 및 정기구독 안내
가격/ 6,500원
1년 정기구독료/ 71,500원
광고, 영업, 정기구독/ 3142-6841
팩스/ 3142-0075

정기 구독 및 단행본 신청 시 은행 온라인 번호
■ 서울은행 22108-2677906
■ 국민은행 822-01-0154-610
■ 농 협 033-01-168077
■ 외환은행 105-22-00360-9
예금주 : (주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

anime club

FOR GOOD ANIMATION LIFE

이달의 신상품 리스트 NEW

✠ 포켓몬스타 시끄럽다 나아스	₩22,000
✠ 호빵맨 윈도우 차임	₩11,000
✠ 아야나미레이 직소퍼즐 벽시계	₩46,000
✠ 피카츄도기 저금통	₩18,000
✠ 포켓몬스타 사진액자	₩8,200
✠ 키홀더	
짱구 멜로디가 나온다	₩6,500
루팡3세 스페샬 마스코트	₩6,000
수퍼로보트대전 미니 3	₩3,500
에반게리온-스티커사진홀더	₩2,800
✠ 휘규어	
센치멘탈 1/6	₩55,000
신구지 사쿠라 外 사쿠라대전	₩30,000
아야나미 레이1/5	₩82,000
나데시코 콜렉션 휘규어	₩10,500
수퍼로보트 씬라이즈 편	₩10,500
리나 外 슬레이어즈 TRY	₩37,000
린·민메(마크로스) 1/6	₩72,000
레이&아스카 1/6	₩78,000
호시노 루리(나데시코) 1/6	₩99,500
✠ 트레이딩카드	₩3,800~
쌍계의	노엘 Vol.2
대운동회	포켓몬카드게임
EVE더로스트원Vol.2	드레곤볼Z
만능문화고양이아가씨	엘하자드
은하아가씨전설유나	스치파이

※ 이외의 상품리스트는 각점포 또는 본사로 문의바람

짱구- 멜로디가 나온다

포켓몬 시끄럽다 나아스

아야나미레이 직소 퍼즐 벽시계

각종 휘규어

각종 트레이딩 카드

통신판매 START

(운송료는 별도이며 그외의 상품이나 자세한것은 통신판매부로 문의바람!)

◆ 통신판매부 02)323-5338 ◆ 계좌번호 상업은행 170-07-156657 조성우

✠ PS 콘트롤러·듀얼쇼크(통신판매기념)	₩39,000
✠ 포켓피카츄	₩39,000
✠ 두근두근메모리얼 머그컵A,B(각6종세트)	₩72,000
✠ 후지사키시오리 직소퍼즐벽시계	₩46,000
✠ 키홀더	
신세기에반게리온(6종세트)	₩16,800
센치멘탈그라프티(6종세트)	₩25,200
세가히어로즈스페샬(6종세트)	₩19,800
✠ 휘규어	
센치멘탈그라프티A,B(각6종세트)	₩57,000
두근두근메모리얼 A,B(각6종세트)	₩72,000
기동전사 건담미니(6종세트)	₩34,800
캣츠아이(3종세트)	₩28,500
시티헌터(3종세트)	₩28,500
아야나미레이교복1/6	₩60,000
후지사키시오리1/5	₩105,000
마크로스 가워크	₩36,000
마크로스 발키리	₩39,000
춘리(폴리스톤재질)	₩72,000
쿠사나기 쿄(폴리스톤재질)	₩80,000
✠ 트레이딩카드	
두근두근메모리얼Vol.4(5팩)	₩24,000
건담크로니클1~3(5팩)	₩19,000
슈퍼마리오(5팩)	₩20,000
남코오피셜(5팩)	₩19,000
소녀혁명우테나 2(5팩)	₩20,000
올캡콤월드98(5팩)	₩20,000
프린세스메이커1~2(5팩)	₩24,000
피아캐롯에오세요1~2(5팩)	₩24,000
EVE더로스트원1~2(5팩)	₩24,000

코너특약점

수원특약점 0331)251-1617

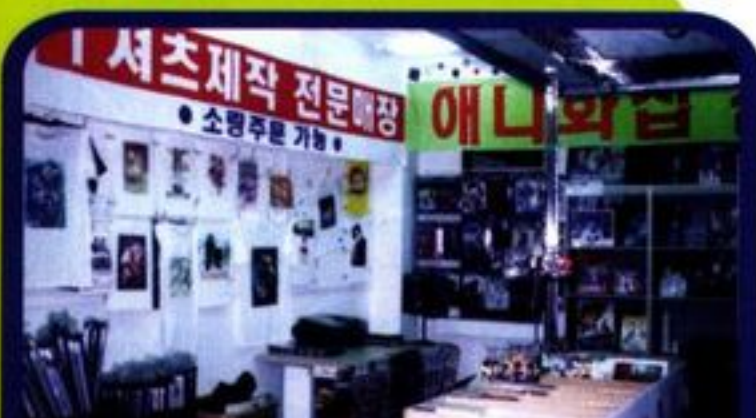
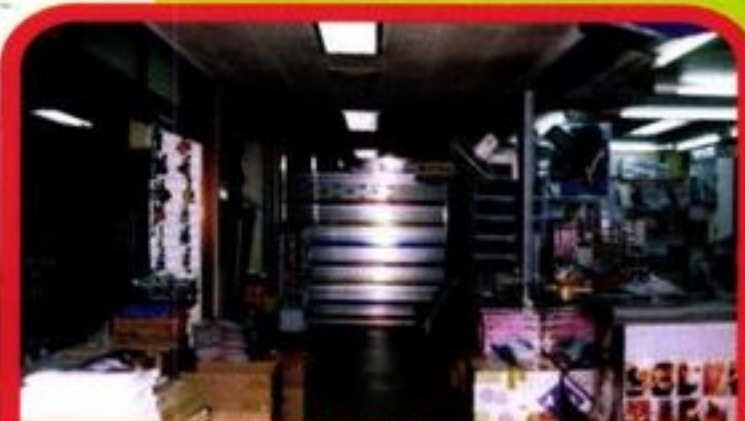
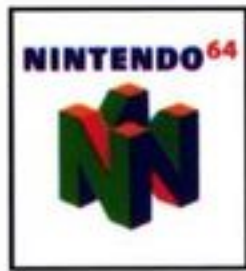
전문점

대학로점 02)3675-3375

압구정점 02)549-3705

강남역점 02)3482-3375

부천점 032)653-7632

■ 수입원/ 토마토 클럽 02)326-3705 ■ 총판매원/ 어뮤즈 멘트 콜렉션 02)323-5171 ★ 전문점 · 코너특약점(지방) 모집중!!!

수리 전문점

전문화, 차별화 선언

확고한 A/S를 위하여

판매는 않습니다!

P+BIO

P+BIO

최신 장비와 부품확보로 확실한 수리만 합니다!!

서울

게임 프러스

서울시 용산구 나진상가 12동 가열 214호(하나은행 정문앞)
Tel: 02-704-2267

게임 매니아

부산시 부산진구 부전1동 52번지 창선빌딩 403호
Tel: 051-818-2890

부산

컴퓨터 업그레이드 출장수리 전문

게임 프러스 기술 협력점 **컴 테크** TEL 02-3785-2636

PC 게임지 사상 국내 최초 「부수공사기구 한국ABC」 가입

판매부수 1위

PC CHAMP

한방에 느낌이 통한다!!

대한민국 최고의 PC게임지 PC CHAMP

July 1998

7월호

올여름 평정할 2개 대작

● 삼국지 시리즈 10주년 기념작

삼국지 6 VI

별책공략
삼국지 6 전장맵 철저 분석
★★★★★

이번호에는 부록이 4개?
절찬 판매중!

● 30페이지 이상 할애 총력공략

파이날 판타지 7

E3에서 건져올린
기대작들에 대한 정보 풍성
- 히어로스 마이트 앤 매직 3
- 툼레이더 3
- 세틀러 3
- 인디아나 존스: 인퍼널 머신
- 스타크래프트 확장팩: 혈전
- 미스 2 등…

공략노하우
프린세스메이커 3/ 토탈-코어의 반란

공략 X파일
스타크래프트/ 이스 이터널

완벽공략
- 루나틱 돈- 전설의 항해
- 월드컵 98

삼국지 6 완전공략본 3

「의천도룡기 외전」을 낳은 영웅문 시리즈 2탄

※ PC CHAMP가 드리는
스페셜 보너스 부록 4개

1 중독성! 폭소연발!! 정통 중국 무협 RPG
신조협려

2 고에이의 숨겨진 명작, 유럽풍 전략 시뮬
켈트의 전설

4

하이텔 1개월 무료이용권
전원증정

PC GAMER 독점기사특약

정가 7,800원(정품 CD부록 포함)

부수공사기구
한국ABC가입

8월호 부록CD 메뉴얼

그것은 사랑과 지혜 그리고 감동…

여걸이 되자

게임의 실행

게임의 인스톨은 HDD와 CD에 인스톨하는 2가지 방법이 있는데 게임의 속도면에서 하드(HDD)에서 인스톨하는 것이 더 좋다. CD-ROM 안의 INST_HDD 폴더 안의 SETUP.EXE 파일을 클릭하여 인스톨을 시작한다. 인스톨이 끝나면 '프로그램-여걸이되자' 메뉴에서 게임을 실행하면 된다.

게임 실행시에 화면이 제대로 나오지 않을 경우는 디스플레이등록정보의 설정메뉴에서 256컬러임을 확인한다. 게임의 세이브는 각 장을 클리어했을 때만 가능하다. 또한 제어판의 프로그램 추가/삭제를 이용하면 깔끔하게 언인스톨 할 수 있다.

게임의 소개

상당히 괜찮은, 재미있는 게임이다. 5명의 소녀들을 육성하는 육성시뮬레이션적 요소와 주식을 사고파는 경제시뮬레이션적 요소에, 여마왕과 전투를 벌이는 RPG적 요소가 잘 어우러져 있다.

서기 1999년 한국 경제는 불황에 휘말려 대부분의 기업이 등록말소를 당하고 정부는 어렵게 살아남은 36개의 기업을 선별, 새로운 증권시장을 설립했다. 우연히 길을 가다 주술사를 만난 주인공은 1,000만원의 자금과 5명의 소녀 사원(?)들을 가지고 이 증권시장에서 주식거래를 시작하게 된다.

주인공을 파멸(?)시킬 점쟁이 장천명

이 게임의 목표는 분명하다. 경제계의 사악한 여왕을 물리치는 것. 이를 위해 가장 중요한 것은 육성이다. 육성을 잘 해야 일(정보수집, 투자 등)을 잘 하게 되고 능력치가 높아진다. 그렇게 되면 여마왕의 전투에서도 전투 레벨이 되어 반영된다.

게임의 진행

게임이 시작되면 가장 먼저 해야 할 일은 희진, 유나, 지수, 예나, 로리타의 소녀 5명의 능력치를 올려 주는 일이다. 소녀들의 패러미터를 잘 보아 두었다가 '교육' 항목 중, 공부(지식), 격려(열의), 미용(매력), 도장(체력), 기도(운세) 중의 한 가지를 선택하여 부족한 능력치를 학습시켜 붉은 수치가 나오지 않도록 한다.

수치에 충분히 여유가 있는 소녀들은 정보수집을 시킨다. 특히 매 요일마다는 점쟁이 천명이 알려주는 길한 소녀가 있어 그 요일에 정보수집을 시키면 좋은 정보를 건질 확률이 높다. 하지만 어디서 정보수집을 해야 좋은지는 자신이 판단하지 않으면 안되므로 소녀의 능력치를 보고 잘 생각해 보자. 정보를 얻게 되면 주식을 사는데 천 주 단위로 지닌 금액만큼의 주식을 살 수 있다.

게임이 진행되면서 주식의 흐름을 알 수 있는데 주식을 팔 때는 천명이 알려주기도 한다. 이렇게 주식을 잘 관리하여 처음 약속한 1000만원을 1300만원으로 만들고 나면 여마왕의 전투가 벌어진다. 여기서 여마왕은 마법의 속성에 따라 대미지를 입는 수치가 100% 틀리기 때문에 캐릭터별 상성을 잘 이용해야 한다. 여마왕을 이기고 나면 다음 장이 시작된다.

과자 먹는 희진, 갈라진 머리를 신경 쓰는 유미, 졸고 있는 지수, 패션잡지를 읽는 예나, 그림 그리는 로리

김희진 프로필

지수는 원래 똑똑한 아이라 '공부'는 시키지 않아도 되지만 '열의'와 '매력'은 조금만 주의를 기울이지 않아도 붉은 수치로…

「신비의 세계 엘하자드」 동영상

SBS, 투니버스를 통해 방송된 신비의 세계 엘하자드를 기본으로 하여 제작된 어드벤처 게임의 동영상이다. 이 게임은 TV시리즈와 OVA시리즈의 스토리를 적절히 섞고, 게임만을 위한 새로운 스토리를 추가했다. 멀티 시나리오 멀티 엔딩 시스템으로 자기 자신만의 엘하자드 스토리를 만들어갈 수 있다.

「포토제닉」 동영상

SUNSOFT의 연애시뮬레이션 게임으로 사진을 통한 아름다운 소녀들과의 만남이 여러분들을 기다리고 있다. 이들 프로그램은 그림보기 프로그램 SEA, ACDSEE 등의 프로그램에서 쉽게 볼수 있다.

KOREA INFOS

게임 유통사 '하이콤', 최종 부도!

그동안 게임 유통과 개발을 해 왔던 대형 게임 유통사 '하이콤'이 지난 달 30일 최종 부도 처리됐다.

하이콤의 부도는 주거래은행인 동화은행이 '퇴출은행'으로 처리된데서 비롯됐으며, 29일과 30일 2차에 걸쳐 어음을 막지못해 최종 부도에 이른 것이다.

하이콤은 지난 88년 설립, 일본 세가의 비디오 게임기 및 소프트 등을 공급하면서 게임시장에 뛰어들었으며 그동안 연간 매출액 1백억이 넘는 대형 게임 유통사로 성장해 왔다. 최근에는 국내외 PC게임 유통을 주로 해 왔으며 액션 RPG「코룸」등 자체 게임 개발에도 주력해 왔다.

지난달 초에 발생한 에스티 엔터테인먼트의 부도 사태에 이은 이번 하이콤의 부도 사태는 수많은 게임 개발사와 제작사, 유통사들이 관련되어 있어 앞으로 게임계 전반에 50억원 규모의 엄청난 피해를 미칠 것으로 예상되고 있다.

제 2의 타마고치 돌풍, 「러브게티S」 등장!

현재 일본의 젊은 남녀 사이에 선풍적인 인기를 끌고 있는 「러브게티S(LovegetyS)」가 한국시장에 등장, 급속도로 확산될 예정이다.

일본의 M·M 인터내셔널에서 제작된 러브게티S는 기존의 휴대용 게임기와는 달리 남녀용으로 구분되어져 있다는 것이 특징. 러브게티S는 이야기, 노래방, 미팅이라는 3가지 모드로 이루어져 있으며 이중 한 가지 모드로 설정해 놓고 가지고 다니면 5미터 간격 안에 같은 모드를 설정해 놓은 사람을 감지, '삐삐' 경음이 울리게끔 되어 있다.

이 제품은 국내 유통 업체의 손을 거쳐 한국 정서에 맞는 다양한 모드가 첨가된 제품으로 공급될 예정이다.

복사CD, 어디까지 갈 것인가? 진짜 같은 가짜 복사CD 등장

최근 CD의 표지는 물론 CD 위의 레이블 프린팅, 매뉴얼, 사이드 레이블까지 완벽하게 구색을 갖춘 복사 CD가 등장, 불법 CD 확산이 우려된다.

대만에서 제작된 것으로 알려진 이 복사 CD는 플레이 스테이션용 게임을 통해 처음 그 모습을 드러냈는데 뒷면이 은색이라는 것과 매뉴얼의 인쇄가 정품보다 약간 희미하다는 것 이외에는 정품과 다름없는 모습을 하고 있다. 가능하면 정품을 소지하고 싶은 소비자들의 욕구를 이용하여 점점 판매량을 늘려 가고 있는 속칭 '소장용 프레스 CD'. 비디오게임용 소프트는 정식으로 유통되지 못하는, 굳게 닫혀진 게임기 시장이 만들어 낸 또 하나의 일그러진 얼굴이다.

고급화되는 복사 CD문화는 질 낮은 시장을 형성한다

첨단게임산업 육성정책과 수출전략 세미나 열려

한국첨단게임산업협회 주최로 지난 6월 30일 '첨단게임산업 육성정책과 수출전략 세미나'가 삼성동 섬유센터에서 개최됐다.

이번 세미나는 이상희 전 KESA 회장의 연설을 필두로 게임산업 발전에 필요한 대외 인식전환과 게임산업 기술개발 정책, 게임산업 인력양성 방안, 게임산업의 인프라 조성, 게임산업 수출촉진 방안 등 테마별 문제점과 지향점 위주로 진행됐다.

그러나 '첨단게임산업 육성을 통한 국가 경쟁력 및 수출진흥의 매진'이라는 거창한 취지와는 달리 각 테마를 맡은 진행자들의 자료 준비에서부터 많은 미흡함을 보였다.

지금까지 게임산업의 애로사항으로 정부 시책상 적극적이지 못한 자세가 문제시되어 왔다. 이에 업체를 대변한다는 관련 단체가 업계의 의견을 확실히 정부에 대변함과 동시에 업계의 가려운 곳을 긁어 줄 수 있는 자세가 한층 더 요구되는 시기에 진행된 이번 세미나는 흡족함보다는 씁쓸함이 많이 남는 회의였다.

패밀리 & 디지픽스, 「하트 브레이커즈」에 운명 걸어

국내에서 처음 개발되는 3D 격투액션게임「하트 브레이커즈」에 패밀리 프로덕션과 디지픽스가 함께 운명을 걸게 된다.

하트브레이커즈는 PC게임 개발 업체인 패밀리 프로덕션에서 소프트웨어 부분을, 디지픽스에서 개발한 VRender Ⅱ-β3D용 보드로 하드웨어 부분을 담당한다.

이번 하트 브레이커즈는 PC게임 개발에서 처음으로 아케이드 시장에 뛰어든 패밀리 프로덕션의 진출작이자, 국내 최초의 3D격투게임이라는 점에서 그 의미가 크다. 또한 VRender시리즈를 출시한 디지픽스의 경우 하트 브레이커즈를 통해 그 성능을 평가받을 수 있는 동시에 아케이드 시장 참여에 관심이 있는 많은 PC게임 업계의 관심이 집중되어 있다.

그밖에 현재 디지픽스에서 VRender를 이용해 3D 족구게임을 개발 중이며 이 게임은 다음 달 중순경 쯤 출시돼 인컴테스트에 들어갈 예정이라고 한다.

문의처: 디지픽스 (02) 598-3541 / 패밀리 프로덕션 (032) 862-9623

디지픽스의 2인방 이중수, 경태원 공동대표

「디디콩 레이싱」 한정판매 특별 이벤트 실시!

현대전자 용산 총판점은 7월 1일부터 현대컴보이64용 레이싱 게임「디디콩 레이싱」의 한정판매 특별 이벤트'를 실시한다.

이 특별판매는 '디디콩 레이싱 + 메모리 카드', '디디콩 레이싱 + 진동팩'의 두 가지 형태가 있는데 메모리카드 세트의 가격은 종전 소프트의 가격과 동일하며 진동팩 세트는 5천 원이 더해진 가격으로 판매된다.

또한 이번 행사에는 현대컴보이64를 구입하는 소비자에 한해 메모리카드를 현 시중가보다 1만 5천 원이 싼 5,000원에, 진동팩을 1만원에 판매하고 있다.

문의: 현대전자 용산 총판(02) 702-3730~1

「하르모니아 전기」 6월 우수게임 선정

문화관광부는「'98 이달의 우수게임」 6월 수상작으로 막고야의「하르모니아 전기」를 선정·발표했다.

이 작품은 정령과 마법, 괴물, 그리고 인간이 공존하는 세계 하르모니아를 무대로 한 3D 롤플레잉 게임으로 심사위원들로부터 스토리와 그래픽이 뛰어난 대작으로 평가받았다.

게임본부, PS용 패드 「듀얼 포스」 판매 개시

게임본부에서 플스용 아날로그 패드인 「듀얼 포스」를 판매한다. 듀얼 포스는 미국 매드 캣츠사의 제품으로 듀얼 쇼크 패드와 마찬가지로 진동 기능과 아날로그 기능을 탑재하고 있다. 듀얼 쇼크가 플스 자체 전원으로 진동 기능을 지원하는 반면, 이 패드는 2개의 AAA 건전지가 필요하다. 이 패드의 가장 큰 특징으로는 아날로그 패드를 지원하지 않는 게임에서도 모드 변환을 통해서 아날로그 대응이 가능하다는 것이다. 또한 십자 버튼이 새턴용 버튼과 똑같아서 조작감이 탁월하고 손가락에 무리를 주지 않는다. 이외에도 터보 기능과 스틸어링 휠 모드 기능이 추가되어 있다.

문의: 게임본부(02)701-1667~8

유니코전자, 3D 건 슈팅 게임 「제로 포인트」 개발

국내 아케이드 게임 개발사인 유니코전자에서 3D 건 슈팅 게임 「제로 포인트」를 개발, 해외 수출에 박차를 가하고 있다.

지난 3월 미국 라스베가스에서 열린 쇼에서 미국, 유럽, 일본 등 각국 관계자들에게 호평을 받은 유니코전자의 「제로 포인트」는 벌써부터 미국과 일본에 수출돼 게임센터 내에서 큰 인기를 끌고 있다고 한다. 자체 기술로 개발한 기계식 건 컨트롤러와 깔끔하고 깨끗한 3D 그래픽으로 HOD와 같은 인기를 누리고 있는 「제로 포인트」는 미국에 1,000대, 일본에 200대 정도의 수출 계획을 세우고 있다. 「REPLAY」에서도 격찬을 한 「제로 포인트」는 국내 게임개발 능력의 무한한 가능성을 보여주는 계기가 될 것이다.

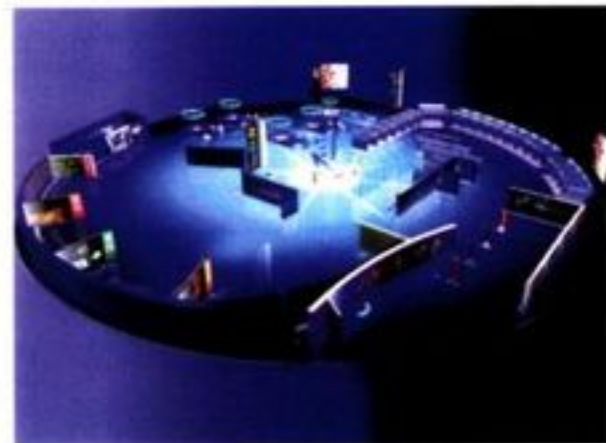
문의: (02) 334-0877

전 세계인이 모이는 '청소년 과학축전' 개최

지난호에 보도된 바 있는 「제 1회 APEC 청소년 과학축전 」의 구체적인 일정이 공개됐다.

여름방학을 기해 오는 8월 14일에서 20일까지 7일간 서울 올림픽공원 등지에서 열리는 이번 축전은 놀이마당을 통한 과학문화 및 과학기술 문명에 대한 이해 촉진 등을 이념으로 내세우고 있다. 이 행사는 세계의 13개국의 250여명의 학생과 우리나라 학생 250여명이 함께 참여하는 국제적인 행사로 많은 청소년들이 직접 체험을 통해 과학 기술에 대한 학습의 장으로 활용할 수 있도록 했다.

또한 올림픽경기장에서 열리는 국내행사에는 정보·통신분야에 아담소프트사의 사이버캐릭터 '아담'의 탄생과정과 활동에 대한 소개가 준비되어 있으며 (주)이오리스에서도 각종 게임 등을 통해 3차원의 세계를 경험할 수 있는 부스를 마련할 예정이다.

문의: (02) 525-3994~6

「소년 탐정 김전일」 비디오, 국내 인기 급부상

주간 연재만화로 출발, TV 드라마와 게임에 이르기까지 식을 줄 모르는 인기를 자랑하고 있는 「김전일 소년의 사건부(현재 서울 문화사의 아이큐 점프에 연재중)」. 그 김전일을 한국의 비디오샵에서 만날 수 있게 되었다.

「소년 탐정 김전일」이라는 비디오 타이틀로 출시되는 이 작품은 살인사건을 둘러싼 숨막히는 스토리, 주인공 김전일의 명석한 두뇌에서 나오는 정확한 추리 등으로 이미 국내에도 많은 팬을 확보하고 있다. 애니메이션의 완성도 또한 수준급이어서 원작에서 느껴지던 긴장과 반전을 전하는 데에 조금도 손색이 없다고 한다.

한국에서 드림캐스트 게임을 개발한다, '지오인터랙티브'

드림캐스트에는 윈도CE를 기본으로 하는 운영체계가 사용되고 있음은 주지의 사실이다. 그 윈도CE용 게임을 국내에서 처음으로 개발, 수출 계약을 체결한 업체가 있어 눈길을 끌고 있다.

멀티미디어 컨텐츠 전문업체인 지오인터렉티브에서는 윈도CE용 골프 게임 「팜 골프」를 개발, 일본의 카시오, 미국의 모빌 소프트 등의 회사에 연간 50만 달러 이상의 라이센스 및 번들 수출 계약을 체결했다고 한다. 지오 인터렉티브에서는 앞으로도 「지오 스포츠 시리즈」 및 「세계 골프 투어 게임」 등 윈도CE용 소프트를 중점적으로 개발해 수출할 예정이다. 현재 지오 인터렉티브가 개발중인 것은 소형 단말기용 게임이지만 많은 노하우를 축적한 장래에 드림캐스트의 당당한 서드 파티로 등록되는 것을 기대해 본다.

「머털도사」, RPG게임으로 등장

TV방영으로 유저들에게 잘 알려진 머털도사-108요괴편이 PC용 롤플레잉 게임으로 제작되어 6월 출시된다.

오에스씨의 첫 작품인 이 게임은 가장 토속적인 만화가로 꼽히는 이두호 씨의 원화를 바탕으로 새가 물어다 준 박씨를 키워 얻는 아이템, 선녀의 옷을 훔치는 나무꾼 등 고전적인 소재를 발췌하여 시스템과 스토리를 구성하고 있다. 전투 시스템은 턴 타임 방식을 채용하고 있으며 TV 애니메이션의 게임화로 기대되는 작품이다.

소프트웨어 업계의 핫 이슈

빌 게이츠와 「한글」

빌 게이츠, 그는 아군인가, 적군인가?

시대의 갑부 '빌 게이츠'가 최근 「한글」과 관련, 세인의 관심의 대상이 되고 있다.

지난 6월 16일 아시아 지사 순방 길에 한국을 방문, 63빌딩 르네상스 룸에서 기자회견을 가진 마이크로소프트 사 빌 게이츠 회장은 윈도98의 소개와 함께 한글과컴퓨터사의 인수문제에 대해 언급했다.

빌 게이츠 회장은 이 자리에서 인터넷 기능 지원이 강화된 자사제품 「윈도98 한글판」을 8월 중순경 출시하고 「윈도NT5.0」을 내년 중에 출시할 것이라고 밝혔다. 윈도 98의 가격은 윈도95를 업그레이드할 경우 10만원, 한글판 신제품은 20만원 안팎에서 결정될 전망이다.

또한 빌 게이츠 회장은 김대중 대통령과의 면담을 통해 김 대통령이 정보화 사회 구현을 위해 선도적인 자세에 깊은 감명을 받았다고 전했으며 한글과컴퓨터사를 비롯한 S/W업체에 19% 정도의 지분을 투자, 한국의 정보산업에 적극적인 자세를 취할 것이라고 덧붙였다.

빌 게이츠 회장은 최근 이슈화되고 있는 한글과컴퓨터사의 인수문제에 대해서는 공정거래위원회의 승인이 아직 나지 않은 상태이며, 승인이 날 경우 직접 경영에 참여하지 않고 소주주로서 '한글과컴퓨터'가 세계시장을 겨냥한 제품을 개발할 수 있도록 협조할 것이라고 전했다.

하지만 최근 자료에 의하면 MS와 한컴의 계약이 계약서대로 추진될 경우 「한글」은 빠르면 6개월 이내에 사라질 운명에 있는 것으로 알려져 '한글 살리기 운동'이 범국민적인 운동으로 확산되고 있다.

한국의 빌 게이츠로 불렸던 이찬진 사장의 작품 「한글」 시리즈

그 일환으로 소프트웨어 개발업체인 '한국정보공학'에서는 MS의 제품인 「MS 오피스」의 독주를 막기 위해 「한글」의 대체품으로 자사의 윈도95용 통합사무용 소프트웨어인 「미래로」를 무료로 제공(www.kies.co.kr)하겠다고 발표했다. 또한 한글과컴퓨터사의 창립 멤버들이 다시 모여 '나모 인터렉티브'라는 이름으로 「제 2 한글」의 개발을 서두르고 있는 등 MS의 워드 프로세서 독점을 막으려는 업계의 노력이 뜨겁다.

남코 아케이드 게임 전시회 성공리에 개최

지난 6월 18일 남코는 올 여름을 겨냥하여 개발중인 신작을 중심으로 아케이드 게임 전시회를 개최하였다.

대중전달을 목표로 한 이번 발표회에서 가장 주목을 받았던 소프트는 지난호 챔프에서도 특보로 다룬바 있는 대전 격투게임「 소울칼리버」였다. 이 게임은 아케이드와 플레이 스테이션용 소프트로 높은 인기를 얻었던「소울엣지」의 시스템을 계승한 격투 게임으로 기판은「철권 3」로 널리 알려진 시스템 12를 채용하고 있으며 개성적인 10명의 캐릭터가 등장한다. 그 외 이날 전시회에서는 운전기술을 측정해 주는「테크노 드라이브」와 각종 프라이즈 머신도 함께 전시되었다.

동경 캐릭터 쇼에「FFⅧ」 등장!

TV, 애니메이션, 만화에 등장하는 인기 캐릭터가 총 집합하는「동경 캐릭터 쇼」가 8월 2, 3일에 동경 빅사이트에서 개최된다. 특히 이번「동경 캐릭터 쇼」에서는 1,000가지 이상의 아이템으로 만들어진 캐릭터 상품이 전시 · 판매될 예정이며 스퀘어의 기대 최신작「파이널 판타지 Ⅷ」의 최신 동영상도 함께 공개될 예정이어서 벌써부터 게이머들의 높은 관심을 모으고 있다.

스퀘어, 캐릭터 상품 개발

그동안 게임의 개발에 전념해 오던 스퀘어가 게임 소프트의 캐릭터 상품 판매에 본격적으로 뛰어 들었다.

현재 스퀘어의 캐릭터 상품은 기획부터 판매까지 반다이 등 모두 타사에 위탁해 만들어졌음에도 불구하고 높은 인기를 누려왔다. 따라서 앞으로는 스퀘어 자체에 캐릭터를 관리하는 라이센스 사업부를 신설해 캐릭터 상품의 기획단계를 비롯 모든 분야에 참여할 예정이라고밝혔다.

아직 언제부터 캐릭터 사업을 가동시킬 지는 결정되지는 않았지만 스퀘어 캐릭터 상품 제 1탄은「FF」시리즈의 초코보 봉제인형과 T셔츠 등으로 예정되어 있다.

컬러 미니컴보이 가격 결정! 닌텐도64 또다시 가격인하!

지난 6월 10일 닌텐도사가 놀라운 소식 2가지를 발표했다.

우선 첫 번째는 컬러 미니컴보이(가칭)의 가격이 8,900엔, 발매는 9월 하순경이 될 것이라는 발표로 이제 GB도 본격적인 컬러화 시대로 뛰어든 셈이다. 또한 본체와 동시에 컬러 대응 소프트도 약 2개 정도 발매될 예정이라고 알려졌다.

또 다른 한가지는 닌텐도64의 가격인하 소식이다. 닌텐도는 7월 1일부터 현재 16,800엔에 판매중인 N64의 가격을 2,800엔 내린 14,000엔에 판매한다고 밝혔다. 닌텐도64의 가격인하 시도는 이것으로 2번째인데 발매당시와 비교해 보면 11,000엔이나 내린 가격에 판매가 되고 있는 셈이다.

차세대 월드하비페어 개최

지난 6월 13일에서 14일 양일간 일본 치바현의 마쿠하리 멧세에서는 차세대 월드하비페어가 개최되었다. 이 전시회는 최신형 장난감이나 게임이 한 장소에서 열리는 빅 이벤트로 이번으로 8회째를 맞이 하게 되었다. 이번 이벤트에서도 여러 가지 종류의 다양한 신상품이 진열되었으며 그중에서도 특히 주목을 끈 것은 세가의 부스였는데 세가는 신작 소프트의 전시와 게임 대회 뿐만이 아니라 새롭게 등장한 드림 캐스트의 목제 견본품을 공개한 것이다.

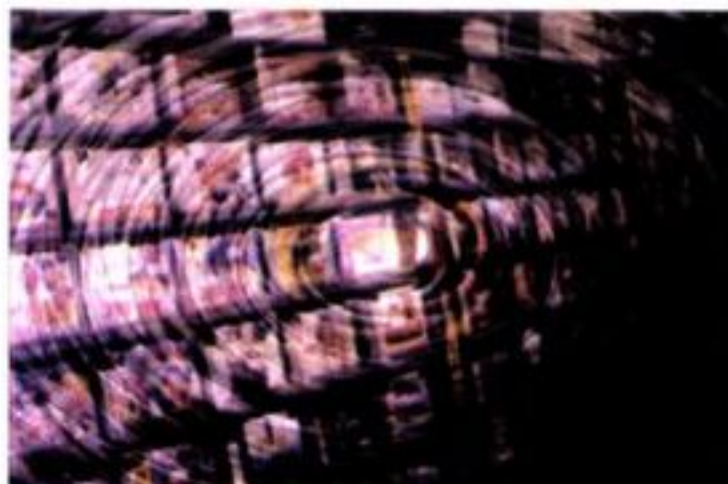
또한 닌텐도64용 소프트를 다수 전시한 닌텐도 부스도 성황을 이루었는데, 「피카츄 겐케데츄(가명)」를 체험할 수 있었을 뿐만 아니라, 「포켓 몬스타디움」의 게임 대회도 행해져,「포켓몬」팬들에게 큰 지지를 받았다. 게다가 SCE의 부스에서는 크래쉬의 댄스 타임 등도 펼쳐져 노래하고 춤추는 신나는 이벤트가 개최되었다. 역시 우리나라 유저들에게는 아쉽기만 한 이벤트이다.

"전차(電茶)로 GO!" 이색 캠페인 실시 중

엉뚱한 캠페인을 자주 벌이는 일본의 게임 회사들. 이번에는 타이토에서 색다른 캠페인을 실시하여 많은 눈길을 끌고 있다. 타이토에서는 플레이 스테이션용 소프트 「전차(電車)로 GO!」의 캠페인으로 이번 캠페인을 알리는 포스터가 붙은 게임 소프트 판매점에서 「전차(電車)로 GO!」를 구입한 고객에게 스크래치 카드를 배포중이다. 그리고 그 카드를 확인하여 당첨된 고객에게는 그 장소에서 "전차(電茶)로 GO!"라고 하는 특별 제작된 캔녹차를 증정하고 있다. 게다가 스크래치 카드의 뒷면은 엽서로 사용할 수 있어 거기에 필요사항을 기입해 응모하면 추첨을 통해서 금색으로 빛나는 「전차(電車)로 GO!」전용 콘트롤러를 증정한다(전용 콘트롤러 응모는 8월 17일까지).

아키하바라에 "포케파이다" 등장!

지난 6월11일 발매된 플레이 스테이션용 대전 격투 게임 「포켓 파이터」. 이 소프트의 발매를 기념하기 위해 6월 14일 동경 아키하바라의 쯔쿠모 소프트 8호점에서 이색 이벤트를 개최하였다. 매장 앞에 기계를 설치해 행해진 이 이벤트에는 많은 유저들이 몰렸고 3명에게 연속적으로 이긴 사람에게는 「포켓 파이터」 비매품 상품으로 주어진 것이다. 또한 이번 이벤트에는 캡콤의 홍보직원으로 구성된 "포켓파이다"가 모리건 등의 캐릭터로 분장해서 등장해 유저들에게 성원을 보내는 등 이벤트 분위기를 한층 고조시켰다.

대규모의 5대 제작사, 게임 판매점 소송!

지난 6월12일 일본 ACCS(컴퓨터 소프트웨어 저작권회)가 중고 소프트 문제를 소재로 한 기자 회견을 가졌다. 이날 기자 회견에서는 5개사의 대형 게임 제작사가 중고 소프트를 판매하는 게임샵을 상대로 중고 소프트의 취급 금지의 건으로 고소했다고 발표했다. 고소를 한 5개사는 캡콤, 코나미, 스퀘어, 소니 컴퓨터 엔터테이먼트(SCE), 남코 등으로 ASSC가 5사의 의견을 조정해서 소송을 걸기로 결정한 것이다. 구체적인 소송 내용은 5사가 "패미콤 샵 DO-" 의 명칭으로 전국에 약 60군데의 판매점을 전개하는 〔도우〕 사에 대해 각 사의 대표 소프트 5작품 (「바이오하자드2」, 「트윈비 RPG」, 「패러사이트 이브」, 「그랜트리스모」, 「철권3」) 의 중고 판매 금지와 폐기를 요청하는 내용이었다. 그리고 곧 손해 배상 청구도 행할 예정이어서 앞으로 이 중고 소프트 문제는 일본 게임계의 뜨거운 감자로 부상할 듯하다.

5개사 측은 「게임 소프트는 "영화의 저작물" 로써 배포권 (상품을 어디에 배포하는가 정하는 권리)는 메이커 측에 있다. 따라서 판매점이 메이커에 무허가로 중고를 판매하는 것은 위법이다」라는 주장을 확고히 내세웠다.

「바이오 하자드」 신작 발표!

캡콤은 지난 6월 8일 「바이오 하자드」 시리즈의 전략 발표회를 가졌다. 특히 이번 발표회에서는 「바이오」 시리즈 프로듀서인 미카미씨가 참석해 직접 시리즈 최신작의 발매를 발표해 참석자들의 높은 관심을 끌어 모았다. 이번에 밝혀진 신작은 2작품으로 타이틀명은 「바이오하자드 디렉티즈 컷 듀얼 쇼크Ver.」 과 「바이오하자드 2 듀얼 쇼크 Ver.」이었다.

타이틀 이름 그대로 이것은 이미 발매중인 「바이오」 시리즈의 듀얼 쇼크 대응 버전이며 총을 쏘는 등 액션신이나 이벤트 발생시 등에 다채로운 패턴의 진동을 체험할 수 있는 플레이 스테이션용 소프트로 8월 6일 발매될 예정이라고 발표되었다. 물론 2타이틀 모두 구작에는 없는 신 요소가 추가될 예정이며 「바이오2」 에는 ROOKIE, U. S. A. Version, EXTREME BATTLE 등 3개의 신 모드가 추가되었다. 「디렉티즈 컷」 은 BGM을 새로 만들어 신곡으로 게임을 즐길 수 있으며 강력한 무기의 데이터 등이 수록되어 있는 컴플리트 디스크를 동봉 2매로 발매될 예정이다. 한편 현재 알려진 발매가는 「바이오2」는 6,800엔, 「디렉티즈 컷」 은 4,800엔으로 예정되어 있다.

유럽 게임 개발사들, 드림 캐스트에 관심 고조

영국의 게임 개발사인 비자얼 크리에이션이 「메트로폴리스(Metropolis)」(예전에는 크림슨(Crimson)이라는 제목으로 알려졌음)라는 코드명을 가진 드림 캐스트용 레이싱 게임을 제작한다고 공식 발표했다. 이 게임에 대한 자세한 정보는 아직 공개되지 않았지만, 사실감 넘치는 가상 도시를 배경으로 레이스를 펼치는 내용으로 설정되어 있다. 비자얼 크리에이션은 영국의 리버풀에 위치한 독립 개발사로서 시그노시스의 레이싱 게임 「포뮬러 1」시리즈를 제작한 것으로 잘 알려져 있다.

이에 대해 비자얼 크리에이션의 한 관계자는 지난 5월 27일 세가 유럽이 최근 자사의 드림 캐스트용 게임 소프트를 제작할 5개의 개발사를 발표했을 때, 이중에 자사가 포함되어 있었으며, 지난 1년 이상을 세가와 더불어 드림 캐스트용 게임 개발과 기술적인 지원을 위한 작업을 해왔다고 밝혔다. 또한 그는 드림 캐스트의 테크놀러지는 게임 개발자나 플레이어 모두를 흥분하게 만들었으며, 개발자에게 다루기 쉬우면서 아주 강력한 개발 환경을 구축할 수 있도록 해주었다고 덧붙였다.

비자얼 크리에이션 이외에도 레드 레몬, 아델린, 아르고 등이 유럽의 공식적인 드림 캐스트 지원 개발사이며 미국의 공식적인 드림 캐스트 지원 개발사로는 캡콤, 미드웨이, GT 인터렉티브, 마이크로프로즈, 어클레임 등의 개발사들이 있다.

한편, 세가 유럽에서는 개발사들의 이름을 구체적으로 밝히고 있지는 않지만, 세가의 독일 지부의 말에 따르면 이미 1,000개 이상의 드림 캐스트용 개발 시스템이 적어도 120군데의 개별적인 게임 개발사로 보내졌다고 한다.

THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS

CHAMP 알림방.

MOVIE | BOOK | MUSIC | GOODS | EVENT

뮬란(MULAN)

2천년 동안 전해진 아름다운 전설의 영웅이 부활하는 동양의 신비로운 디즈니 애니메이션 「뮬란」. 배리 쿡과 토니 밴크로프트가 감독하고 팜 코츠가 제작을 맡은 이 영화는 중국 사람들에게는 실존 인물처럼 전해지는 '뮬란'의 전설이 700여명의 디즈니 애니메이터들의 5년간의 작업 끝에 다시 태어난 작품이다. 기존의 디즈니 애니메이션과는 달리 동양적인 정서와 느낌이 담겨있는 이 작품은 디즈니에서 뿐만이 아니라 외부의 평가에서도 「라이온 킹」을 능가하는 작품으로 인정받고 있다. 전체적인 내용전개는 보수적인 중국에서 자기 주장이 남달리 강한 한 여성이 아버지를 위해 남장을 해 전쟁에 참가하여 점점 한 사람의 병사로 성장하게 된다. 한편, 여자라는 사실이 들통나지 않게 하기위해 살얼음판 같은 나날을 보내지만 사랑이란 감정은 어쩔 수 없는 법! 뮬란은 자기도 모르는 사이에 중대장 '샹'에게 사랑을 품게되고 그러던 중 훈족의 침입은 끊임없이 이어지고 뮬란은 용맹을 발휘하여 황제와 나라를 구해 백성 앞에서 영웅 대접을 받게되는데.......

●개봉일: 7월 17일 ●연소자 관람가

월트 디즈니 「뮬란」 선물세트

월트 디즈니 영화사가 새 애니메이션 「뮬란」의 개봉을 앞두고 이색 패키지 상품을 판매하고 있어 화제다. 영화 「뮬란」의 사전 예매 방식의 하나로 판매되고 있는 이 상품명은「'뮬란' 영화티켓 선물 세트」로 신한은행 서울 각 지점 및 전국 지점, 교보문고, 종로서적, 영풍문고, 등 시내 유명 예매처에서 판매하고 있으며 영화 개봉전인 7월 16일 까지 한정판매한다. 선물세트에는 영화티켓·교환권 2매, '뮬란' 스티커북, 스티커 모음 4장, 올해 월트 디즈니 영화사에서 개봉할 영화 소개와 행운의 기회가 들어있는 BVI 패스포드 등이 포함되어 있다. 그리고 영화티켓 교환권은 '뮬란'의 상영극장 중 3곳, 피카디리, 키네마, 시네코아 극장에서 7월 17일부터 8월 8일까지 원하는 날짜, 시간의 영화 관람권으로 교환할 수 있다. 가격은 12,000원이다.

●구입안내 및 문의처: 02)766-3332, 3352

홈페이지 무작정 따라하기

홈페이지 제작 회사(주 아리코)의 웹 PD가 쓴 『홈페이지 무작정 따라하기』가 (주) 도서출판 길벗에서 출판되었다. 이 책 한권이면 누구나가 실무에 바로 투입될 수 있도록 홈페이지를 전혀 모르는 사람이 자신의 회사에 입사했다고 생각하고 신입사원을 교육한다는 심정으로 이 책을 썼다고 한다. 게다가 넷스케이프사의 위직윅 홈페이지 편집기인 컴포저를 비롯 각종 도우미 프로그램을 이용하여 손으로 그리듯 쉽게 홈페이지를 쉽게 만드는 법이 나와 있어 복잡한 HTML태그 때문에 홈페이지 만들기를 주저했던 사람들에게도 많은 도움이 될 듯 싶다. 또한 그래픽, 사운드, 동영상 처리, 자바 등 웹 기술과 축적된 노하우를 초보자에 맞게, 쉬운 것부터 고난도 테크닉까지 전 과정이 체계적으로 정리되어 있어 무작정 따라하기만 하면 술술 입력이 가능하다. 부록은 홈페이지 제작에 필요한 프로그램과 홈페이지 소재 2천 여종이 수록되어 있는 CD이다.

●출판사: (주) 도서출판 길벗
●가격: 13,000원
●문의처: 02)332-0931

이소라 3집

'슬픔과 분노에 관한'이란 타이틀명을 걸고 나온 이번 이소라의 새 앨범에서 주목할 점은 그녀가 부르는 락이다. 전 앨범의 재즈 발라드의 이미지를 완전히 벗어버린 이번 앨범은 조규찬, 조규만, 김태원, 신대철 등이 곡을 썼다. 이소라의 파격적인 보컬도 아주 훌륭하다. 또 이번 앨범에는 전과 달리 재즈 발라드가 한곡도 없다는 게 특징이라면 특징이다. 독특한 가사와 보컬, 안정된 느낌이 느껴지는 이소라의 3번째 앨범에서 그녀의 볼륨감 있는 노래를 감상해보자.

●킹레코드사

서태지 컴백 앨범

젊은 자유와 도전의 상징 서태지가 돌아온다. 90년대 초반 우리나라 가요계에 큰 흔적을 남기고 은퇴를 선언했던 천재 뮤지션 서태지가 삼성 뮤직과 음반 계약을 마치고 7월 7일 컴백 음반을 발표한다. 매번 새 앨범이 나올 때마다 새로운 모습을 보여주었던 그가 과연 이번 솔로 앨범에선 어떤 모습을 보여줄지 모든이들을 긴장하게 만들고 있다. 단지 아쉬운 것은 일체의 매스컴 활동을 하지 않고 음반과 뮤직 비디오로만 그를 만날 수 있다는 것이다.

●삼성뮤직

■협찬: 리빙음악사 홍대점02)334-0552

NEO3D Ⅱ

NEO 3D-Ⅱ는 이오리스가 출시한 PC용 3D 그래픽 가속기로 3dfx사의 제2세대 부두칩인 부두 2(Voodoo 2) 칩 셋을 내장하고 있어 다른 3D 그래픽 가속기보다 월등한 성능을 자랑한다. OpenGL과 Direct3D 이외에도 3D 게임 플랫폼의 표준인 Glide모드까지 지원하기 때문에 모든 3D 게임을 완벽하게 구현할 수 있다.

NEO 3D Ⅱ의 사양

- 3Dfx 인터렉티브 Voodoo 2 칩셋
- PCI 버스 2.1 방식 지원
- 8MB EDO 램(192비트), 12MB까지 확장 가능
- 4MB 프레임 버퍼
- 4MB 텍스처 메모리
- RAMDAC 170 MHz 사용
- 표준 VGA출력과 표준 그래픽 어댑터와 호환
- 풀모션 프레임 완벽 구현

●문의처:이오리스 02)598-8025

차세대 FDD 표준 'Note-120' 출시

외장형 저장 장치 전문 업체인 (주) 새로텍(대표:박상인)에서 새로운 개념의 120MB용 외장형 플로피 드라이브 '노트-120'을 개발해 판매에 나섰다. 이 '노트-120'은 노트북 컴퓨터의 PCMCIA 소켓에 연결하여 바로 사용할 수 있는 디스크 드라이브로 기존 디스켓의 100배 가까이 되는 120MB 고용량 디스켓을 사용하며, 기존의 플로피보다 5배 이상이나 속도가 빠르다. 무엇보다도 기존의 1.44MB 디스켓을 그대로 사용할 수 있는 장점을 갖고 있어 새로운 FDD의 표준이라 할 만하다. 그리고 이 제품은 Windows95 환경에서 완벽한 플러그 앤 플레이(Plug & Play)를 지원하여 별도의 드라이버를 설치하지 않고 PC 사용중에도 소켓에 꽂아 바로 사용할 수 있을 뿐만 아니라, 별도의 전원 없이 PCMCIA 전원만으로 사용할 수 있어 노트북 컴퓨터 사용자가 쉽게 백업용 드라이버로 사용할 수도 있다.

'노트-120'의 가격은 부가세 별도로 29만원에 판매할 예정이다.

●문의처:(주)새로텍 02)585-4501

홈스티커

●가격: 19,800원
●문의처: (주)아오트 02)274-5536

최근 선풍적인 인기를 끌고 있는 '스티커 사진'을 집에서 찍을 수 있도록 한 윈도95용 제품으로 깔끔한 화면과 편리한 인터페이스가 특징이다.

홈스티커는 일반 사용자들이 보다 손쉽게 이용할 수 있도록 단계별로 테마선택, 사진편집, 액세서리, 프린트 등 4단계로 구분되어 있다. 자신이 원하는 테마 아이콘을 선택하면 미리보기 창에 테마 이미지들이 나타난다. 사진편집에서 확대/축소 기능을 이용하여 이미지를 편집하며 배경이미지와 합성될 사진을 미리보기창에서 볼 수 있다. 컬러링도 가능하며 다양하게 준비된 액세서리의 크기를 늘려가며 이미지를 꾸밀 수 있다. 글자의 크기와 폰트를 바꿔가며 이미지를 꾸민다음 프린트로 출력하는데 출력은 분할기능을 이용하여 스티커 사진기의 크기와 같이 다양하게 출력시킬 수 있다.

홈스티커는 애인, 친구, 가족 등의 사진만 있으면 누구나 쉽게 스티커사진을 만들 수 있다. 파노라마 기능과 증명사진 출력기능도 가능하며 한글 윈도95가 설치되어 있으면 486에서도 사용할 수 있다. 고객등록카드를 기재하여 보내면 추첨을 통해 고급스티거 용지 100매를 보내주고 패키지 안의 쿠폰과 사진 5매를 보내면 통신 ID 또는 집으로 스캔 데이터를 보내준다.

EVENT

제 2회 컴퓨터 재능대회

정보통신부 후원하에 한국정보 문화센터가 주최하고, 한국우주정보 소년단과 어린이 컴퓨터 전문 교육센터(주)컴키드가 주관하는 공모전 「제 2회 컴퓨터 재능대회」가 6월 20일을 시작으로 7월 20일까지 열린다. 이번행사는 미래의 주역인 어린이와 청소년들의 PC활용도를 높이고 정보화 시대의 우수한 인재를 발굴하고자, 하는 취지아래 열리는 것으로 컴퓨터를 활용해 가족신문·학교신문을 제작, 응모하는 방식으로 참가대상은 유치원 및 초·중·고 청소년이다. 이번 대회의 큰 특징으로는 워드프로그램정도만 다룰 줄 알면 누구나 쉽게 참가할 수 있다는 것과 컴퓨터 편집 기술의 측면보다는 독창적인 구성과 창의성 등을 중요한 평가 기준으로 두고 있는 만큼, 컴퓨터를 능란하게 다루지 못하더라도 적극 도전해 볼만하다는 점이다. 또한 대회기간 동안 프린터나 스캐너 등 고가의 장비를 갖추지 못한 참가희망자들을 위해서 어린이 컴퓨터 전문 교육업체 (주) 컴키드가 대회 기간동안 80여개의 교육센터를 무료로 개방해 참가자들에게 컴키드의 선생님들이 컴퓨터 사용법 및 제작방법을 친절히 도와준다. 수상자는 98년 8월 10일(월)컴키드, 에듀넷, 넷츠고대회 홈페이지, 소년 동아일보에 발표되며 대상 수상자에게는 정보통신부 장관상을 비롯해 장학금과 멀티미디어 장비 및 각종 교육용 S/W가 부상으로 수여되며 98년 8월 12일(수) 오후 2시 숭실대학교 한경직 기념관에서 수상식을 가질 예정이다.

●컴키드 무료 학습장 안내:02)592-6580
●문의처:한양컴앤컴 전략 사업팀 02)522-8955~7

교육용 ROBOT전시회

국립서울과학관이 주최하고 한국아마츄어로봇연구회가 주관하는 「교육용 ROBOT전시회」가 오는 7월 15일부터 8월 5일까지 국립서울과학관 특별 전시실에서 전시된다.

'21세기는 ROBOT 시대'라는 주제를 내건 이번 행사는 로봇에 대해 단지 SF영화에서 나오는 스스로 행동하고 판단하는 인간이 아닌 물체로만 알고 있는 사람들에게 로봇에 대한 올바른 인식과 로봇과 관련 무한한 호기심과 동기를 부여하고 다가올 21세기를 살아갈 우리의 청소년들에게 첨단과학기술의 결합체인 로봇에 관해 부담감을 해소시키기 위한 취지를 안고 있다. 또한 화성탐사용 로봇 '소저너'의 원리를 알아보는 「ROBOT조립·제작 캠프」가 열린다.

§캠프기간:7월 17일~8월 5일 (매일 서로 다른기능의 로봇 키트를 선정, 학생들로 하여금 직접 제작하는 체험학습)
§시간: 오전 10:00~오후 5시까지(중식 본인 지참)
§대상: 초·중·고생 남/여
§장소: 국립서울과학관
§모집인원: 50명/기수별(선착순 마감)-과학동산 및 단체 접수시 우선권 부여
§재료비:ROBOT 모델별 3만~7만원(수강료는 없으며 재료만 본인 구입, 캠프 당일 지급, 완성 후 개인소유)

교통편:
지하철 4호선 혜화역 4번 출구 6분거리
접수 및 문의:
한국아마츄어로봇연구회(032)589-5400~8

SEK'98 세미나 지상중계

일본 게임산업 현황

노부오 이데 씨

국내에서 가장 큰 컴퓨터 전시회로 자리잡은 「SEK'98」. KOEX에서 개최된 이 전시회에는 첨단 멀티미디어 제품의 전시와 함께 25일 「'98 한·일 멀티미디어 기술 심포지엄」이 열렸다. 이 심포지엄은 일본 (재)여가개발센터의 주임연구원인 노부오 이데오 씨가 강사를 맡아 '일본 멀티미디어 게임산업의 응용'이라는 주제로 약 2시간 동안 진행됐다.

(재)여가개발센터는 일본 통상성 산하의 정부연구조사기관으로 스포츠, 취미/창작, 오락, 관광/행락 등 크게 4부문으로 대표되는 소위 '여가'에 관한 연구조사를 담당하고 있으며 매년 「레저백서」라는 책을 발행하고 있다.

노부오 씨는 강연 초두에 일본의 '여가시장'은 약 83조엔 규모로 일본 국민총지출액의 약 17%를 차지, 일본경제에 막대한 영향을 끼치고 있다고 설명하고 이와 관련한 연구조사 결과를 발표했다.

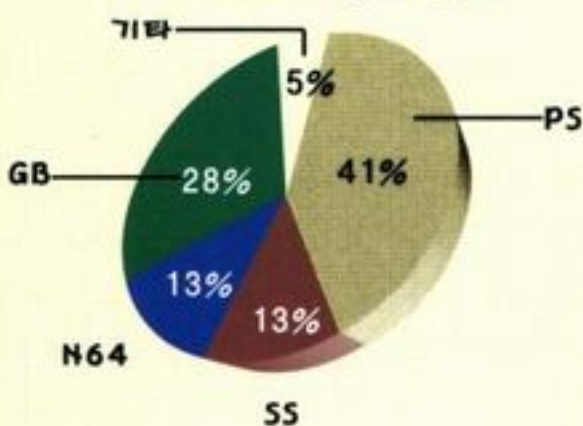
게임챔프에서는 오락, 특히 비디오 게임과 아케이드 게임을 포함하는 '게임 분야'를 정리, 지상중계를 하고자 한다.

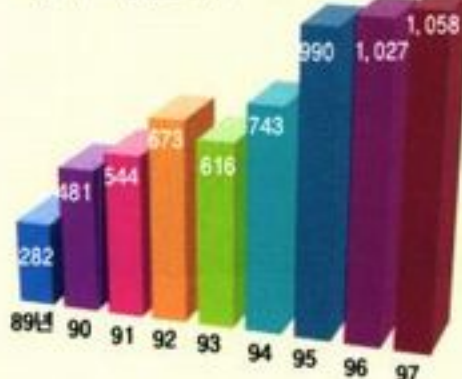
일본의 게임산업 현황

앞서 밝힌 바와 같이 일본의 여가시장은 83조엔. 그중 '오락' 부분은 무려 53조엔으로 절반 이상을 차지하고 있다. 오락 부문은 다시 게임과 겜블, 음식, 노래방 부문으로 나뉘고, '게임' 부문은 빠찡코, 마작게임, 게임센터/게임코너, 비디오게임/게임소프트 부문으로 나뉜다. 이중 빠찡코가 차지하는 비중은 무려 94%. 1948년에 등장, 50년의 역사를 가진 빠찡코 시장의 규모는 실로 엄청나다.

비디오게임

23조엔 규모의 게임시장 중 '비디오게임'이 차지하는 비중은 7천억엔으로 하드웨어가 26.4%인 185,967백만엔, 소프트웨어가 73.6%인 523,293백만엔을 차지하고 있다.

기종별로는 플레이 스테이션이 41%로 하드웨어 부문의 압승을 거두고 있으며 세가새턴과 닌텐도64는 히트 소프트웨어의 부재로 열세를 면치 못하고 있다. 한편 휴대용게임기인 '포켓 몬스터'가 선전을 보여 30%의 신장세를 보였다.

노부오 씨는 지금은 PS가 독무대를 형성하고 있지만 앞으로 새로운 기종이 계속 등장하여 시장이 재편될 것이며 더욱 시장이 확대될 것이라고 전망했다. 더불어 PC에 비해 열세인 '통신기술' 분야에 대한 연구를 거듭, 쌍방향성 통신 등을 이용한 새로운 '재미'를 제공해야 한다고 강조했다.

게임기에 '통신'을 접목시키는 일은 닌텐도와 세가에서 이미 네트웍 게임의 시도한 적이 있지만 여러가지 문제로 유저들의 관심을 끌지 못했다. 이에 노부오 씨는 여가개발센터에서 가정용 비디오게임을 PC와 융합시킨다는 안을 검토하고 있는 가운데 편의점 등을 이용한 소위 '정보발신기지'를 통해 게임기와 '통신'을 접목시키는 연구를 하고 있다고 전한다. 더 구체적인 언급은 없었지만 편의점을 정보발신기지로 삼는다고 하더라도 게임기의 데이터를 PC로, PC에서 게임기로의 옮기는 호환문제가 여전히 연구과제로 남아있다.

한편 일본 게임시장은 하드웨어의 발매는 저조하지만 소프트웨어의 발매는 높은 편이라는 평가다. 한해 동안 발매되는 일본의 비디오게임은 수량만 해도 1,000종이 넘는다. 94년엔 743종, 95년엔 990종, 96년엔 1,027종, 97년엔 1,058종으로 차세대기의 등장 이후 급격한 신장세를 보이고 있다.

더욱 놀라운 것은 일본 국민의 30% 이상이 비디오게임을 즐기고 있다는 사실. 비디오게임 참여인구는 3,230만 명으로 연평균 41.4번의 플레이를 하고 있으며 이 인구의 90% 정도가 한 달에 적어도 하나 이상의 소프트를 구입한다는 여가개발센터의 통계다. 표를 보면 알 수 있겠지만 남녀비를 보면 약 2배의 차이가 나고 있다. 연령 면에서도 10대와 20대가 강세를 보이지만 30대도 20대 못지 않게 게임을 즐기고 있음을 알 수 있다. 이들이 구입하는 '중고' 소프트웨어는 1인 평균 3.3개로 7.9개인 '신작' 소프트에 비해 적은 편.

일본 게임시장(국민지출액)의 추이 (단위:억엔)

구분	94	95	96	97
① 빠찡코	256,630	263,420	243,660	218,560
② 마작게임	2,420	2,280	1,930	1,660
③ 게임센터/게임코너	5,710	5,780	5,760	5,130
④ 비디오게임/소프트	6,500	6,740	8,980	7,100
계	270,630	278,220	258,330	232,450

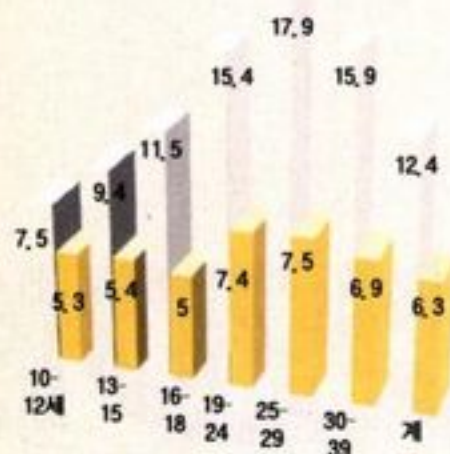
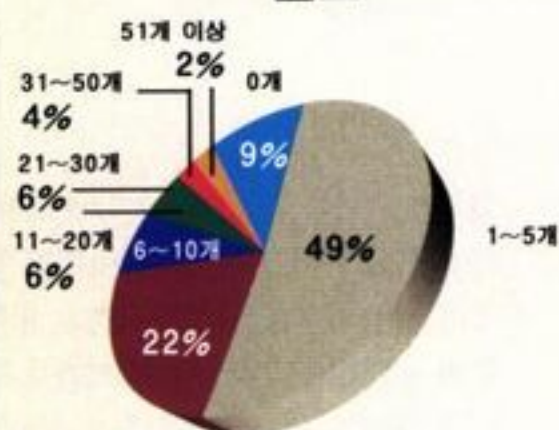
(출처: (재)여가개발 센터 조사)

일본 남녀·연령별 비디오 게임 소프트웨어 연간수입수

(단위 : 개)

10-12세 7.5 / 5.3
13-15 9.4 / 5.4
16-18 11.5 / 5
19-24 15.4 / 7.4
25-29 17.9 / 7.5
30-39 15.9 / 6.9
계 12.4 / 6.3

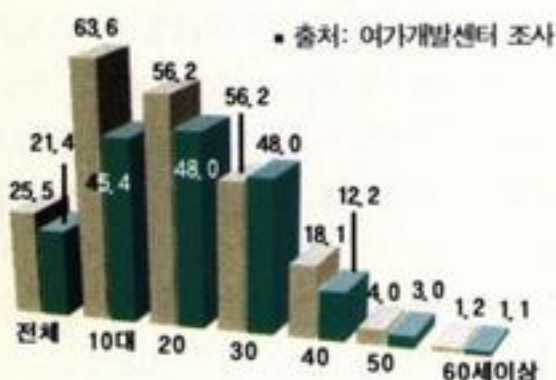
신작 소프트웨어 구입개수의 분포

51개 이상 2%
0개 9%
31~50개 4%
21~30개 6%
11~20개 6%
6~10개 22%
1~5개 49%

비디오게임기 시장규모

• 출처: (사)컴퓨터엔터테인먼트소프트웨어협회 「'97게임백서」

일본 게임센터의 성·연령별 참가율

• 출처: 여가개발센터 조사

전체 25.5 / 21.4
10대 63.6 / 45.4
20 56.2 / 48.0
30 56.2 / 48.0
40 18.1 / 12.2
50 4.0 / 3.0
60세이상 1.2 / 1.1

일본 게임센터 설치 수

구분	93	94	95	96	97
게임센터 수	19,766개	199,406개	18,893개	18,125개	16,790개
신장률(%)	1.2	-1.8	-2.6	-4.1	-7.4

• 출처: 일본 경찰청 생활안전국생활환경과

아케이드(게임센터) 게임

1978년 「인베이더」의 인기폭발로 독자적인 레저시설로 부상한 게임센터는 1996년 프린트 클럽이 생기기까지 많은 변화를 겪었다. 그러나 93년 이후 경기 불황과 자체 소프트웨어 매너리즘에 빠져 매년 2배 가까운 하락세를 보이고 있다.

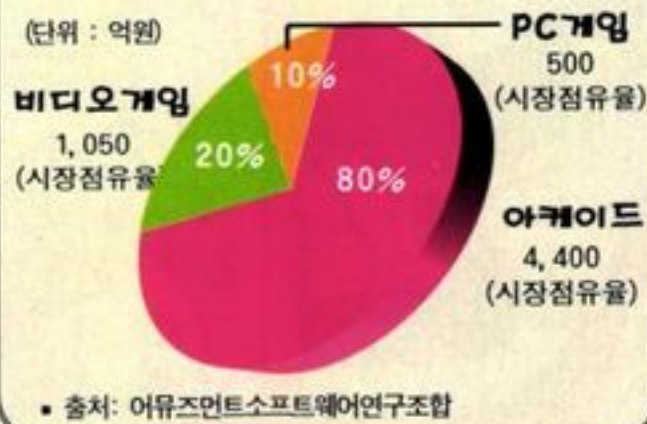
게임센터 내의 게임기 대수 또한 줄어들고 있다. 93년 451,997대에서 97년 501,080으로 늘어나긴 했지만 신장률은 0.5%대에 그치고 있다. 점포당 설치수는 29.8대로 한국과 비슷한 수준을 유지하고 있다. 게임센터에 출입하는 유저들은 가정용 비디오 게임기보다 적은 23.4%로 약 2,500만 명. 연평균 12.4회 정도의 출입율을 보이고 있으며 1인당 연평균 1만엔 정도를 게임센터에 지출하고 있다.

한국의 게임산업 현황

현재 국내 게임시장 규모는 1조 4,000억원. 일본의 23조(한화 230조원)엔에 비하면 상당히 열악한 수치다. 게임시장의 90% 이상을 차지하고 있는 '빠찡코' 시장을 제외한 14조 시장에 비하더라도 많은 차이가 있다.

1970년대 동시에 '게임'이 도입되었지만 한국 정부의 강력한 규제로 게임산업을 크게 위축된 것이 그 이유다. 90년대 후반에 들어 게임개발금을 지원하는 등의 노력을 보이고 있지만 성과를 기대하기에는 아직 이르다. 이 또한 PC게임에 한정된 것이었으며, 비디오게임과는 거의 무관했다. 따라서 비디오게임이 설 자리가 없었으며 음성적으로 자라날 수밖에 없었던 것이다.

우리나라의 경우 게임산업의 시장규모를 정확하게 파악하고 있는 자료는 아직 없다. 1조 4,000억원이라는 숫자도 추정액이며 1997년 통상산업부의 국감자료에는 1996년도 게임시장 규모를 5,500억원으로 예상하고 있으나 아케이드 게임과 비디오게임의 비공식적인 거래가 제외된 것이어서 정확한 추측이 더욱 힘들다. 도서출판

96년 국내 게임시장 규모

• 출처: 어뮤즈먼트소프트웨어연구조합

비디오 게임기 시장규모 (단위:억원)

구분	92	93	94	95	96	97
H/W	689	284	369	480	639	727
S/W	689	284	443	720	959	1,455
계	1,318	568	812	1,200	1,598	2,181

• 출처: 1996 멀티미디어, 전자신문사 발행

예솜의 「게임사업 이것만은 알고 합시다」에는 국내 아케이드 시장을 1조 2천억원 서장으로 추측하고 있다. 기계시장 4,000억원에 1,2000개 게임장 영업수익 8,760억원을 합한 수치다.

(표1)전국 게임센터 지역별 분포도

지역	계	비율(%)	지역	계	비율(%)
서울	3,185	22.44	부산	1,257	8.85
대구	990	6.97	인천	754	5.31
광주	503	3.54	대전	4.52	3.18
경기	13.99	경원	651	4.58	
충북	569	4.00	충남	508	3.57
전북	680	4.79	전남	662	4.66
경북	851	5.99	경남	1,012	7.13
제주	131	1.99	전체	14,191	100

• 출처: 한국컴퓨터게임산업중앙회, 1997 게임백서

전자 신문사에서 발행한 「1996 멀티미디어」에서는 비디오 게임시장을 2,000억 시장으로 내다보고 있다. 당시만 해도 삼성, 현대, LG 등 국내 대기업들이 비디오 게임시장에 대거 참여, 상당한 수요를 창출하고 있었지만 사업을 모두 접다시피 한 현재는 한층 시장이 줄어들었다. 일본에서만 300만대 이상을 판매했던 세가새턴이 국내에서는 삼성을 통해 약 3만대도 팔지 못한 사실은 열악한 국내 비디오 게임시장을 잘 반영하고 있다.

1997년도 한국컴퓨터게임산업중앙회의 자료에 의하면 국내 게임센터는 전국에 총 14,191개로 나타나 있다(일본의 16,190개와 비교해 보면 그렇게 많지 않은 차이를 보이고 있어 조사 상의 문제가 있는 것으로 보인다). 이중 실제 영업을 하는 곳은 12,000개 정도로 한 게임장 내에 평균 40대의 기계가 설치되어 있으며 500,000만여 대의 게임기가 영업중에 있다.

이 게임센터를 이용하는 고객은 주로 8세에서 25세까지의 남성이 주고객층으로 점차 성인들의 비율이 늘어가는 추세다. 또한 월간 「어뮤즈월드」 설문조사에 의하면 게임센터에 출입하는 남녀 성비율이 남성이 71.8%, 여성이 28.2%로 나타나 있다.

굳건히 일어나는 국산게임

최근 '새턴'을 용산에 내다 팔면 8만원 정도를 받을 수 있다고 한다. 잘 나갈 당시만 해도 3-40만원을 호가했던 32BIT게임기가 벌써 폐거처분의 시련을 맞고 있는 것이다. 이처럼 게임계 시장은 빠른 변화를 보이고 있다.

이번 세미나에서 노부오 씨의 강연은 단순한 수치의 나열이 아닌 게임이 나아갈 방향을 제시한 것이었다. 이들 자료를 바탕으로 국내에도 리서치 기관을 통한 명확한 통계자료가 나오기를 바라며 그 열악한 수치가 촉진제가 되어 국산게임의 선진화에 불을 붙였으면 하는 바램이다.

그러기 위해서는 일본이나 미국의 유명게임사와 같은 노력을 기울여서는 안된다. 10배, 아니 100배의 노력을 경주, 꿋꿋이 일어나는 한국게임의 저력을 보여줘야 하겠다.

긴 시간 짧은 생각

사행성 게임 어떻게 보아야 할 것인가?

아케이드 게임의 수입·심의업무가 문화관광부 산하단체인 공진협으로 이관됐다. 이번 심의 이관과 함께 문화관광부 주무부처인 문화산업국 영상음반과에서는 도박성 게임 전면 금지라는 강경 자세를 보이고 있는데…. 사행성 게임 정말 발본색원해야 하는 죄악의 대상인지.

도박성 게임은 절대 안돼!!

앞으로 프로그램 상에 포커, 화투, 로얄카지노, 슬롯머신 등의 내용을 담고 있는 게임은 형태에 관계없이 업소에서 사용할 수 없게 된다. 이는 새롭게 아케이드 게임의 심의업무를 담당하게 된 문화관광부 문화산업국 영상음반과의 강력한 입장 표명과 동시에 앞으로 중요한 점검기준으로 작용할 것으로 보인다.

지난 3월 한국컴퓨터게임산업중앙회는 릴게임 심의와 관련해 검찰에 조사를 받아 한동안 심의가 마비된 사실이 있다. 보건복지부 고시령에 의해 사행성 및 도박성을 띤 게임은 무조건 점검 불합격 판정을 받아야 되는데 릴게임이 버젓이 심의를 통과, 시중에 유통되었기 때문이었다. 이에 관련 문광부에서는 한컴산이 그동안 법의 확대 해석 즉 포커, 화투, 로얄카지노, 슬롯머신 등은 안되지만 그와 유사한 프로그램은 가능하다는 자의적인 법의 확대 해석에 문제가 있었다고 판단, 사행성 게임의 전면 불허 입장을 밝혔다. 게다가 3월부터 심의 통과된 도박성 게임은 인정할 수 없다며 기존 심의에 통과된 게임이라 할지라도 문화부 고시령 발효시점을 기준으로 6개월 이내에 재심의를 받도록 하는 방침을 펼 예정이었다. 그러나 업계의 반발과 완벽한 재수거의 불가능성을 이유로 일단 심의를 통과한 프로그램에 한해서는 새로운 법률에 관계없이 영업을 인정하기로 할 방침이다.

사행성 게임 과연 발본색원의 대상인가?

"물론 사행성 게임이 무조건적으로 나쁘다는 것은 아닙니다. 사람에겐 보상심리라는 게 있죠. 즉 노력한 만큼 물심양면 어느 쪽에서도 만족감을 채우려고 합니다. 그것이 꼭 현금이 아니더라도 성공했을 때 보람같은 거라도 느끼고 싶어한다는 거죠. 물론 가정용 컴퓨터게임에서 고스톱 같은 게임이 이미 오래 전부터 심의를 통과해 누구나가 손쉽게 즐길 수 있기는 합니다. 하지만 업소용 릴 게임의 경우 오락실에서 사용했던 칩을 게임센터 내에서 현금으로 교환하지 못하도록 한 것을 교묘히 이용, 게임센터 주위의 가게에서 칩과 현금으로 교환해 주는 행위가 비일비재합니다. 이것이 사회적인 문제라는 겁니다. 이런 불법 행위들을 일삼는 업자들의 의식이 개혁되지 않는 한 사행성 게임 자체를 업소 내에서 완전히 제외시켜야 된다고 생각합니다"

즉 게임센터를 운영하는 업자들이 교묘히 법망을 피해 게임을 즐기는 사람들의 사행심을 자극, 게임에서 이긴 사람은 그 대가를 현금으로 보상받도록 해 이를 도박화한다는 것이 문광부 주무부처 담당자의 설명이다.

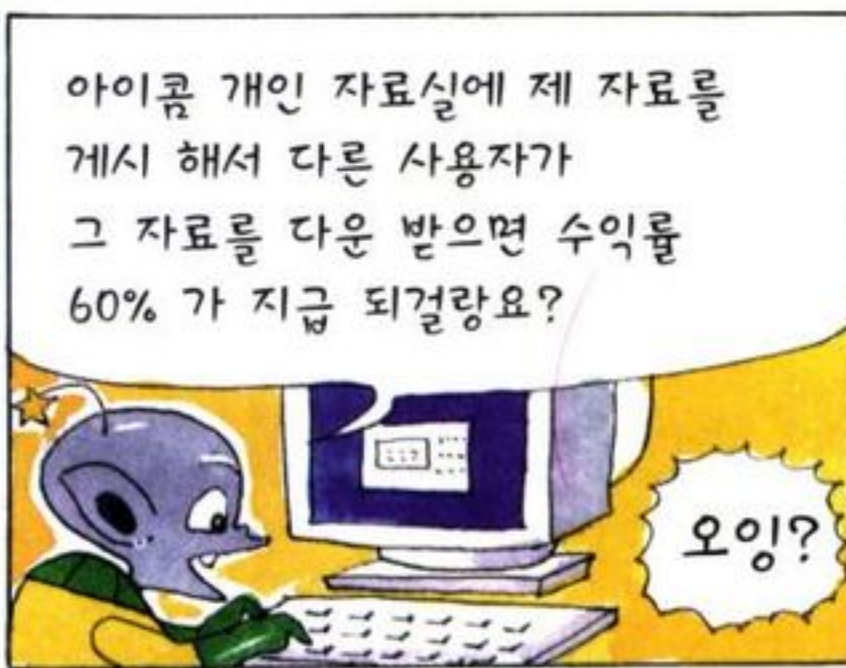
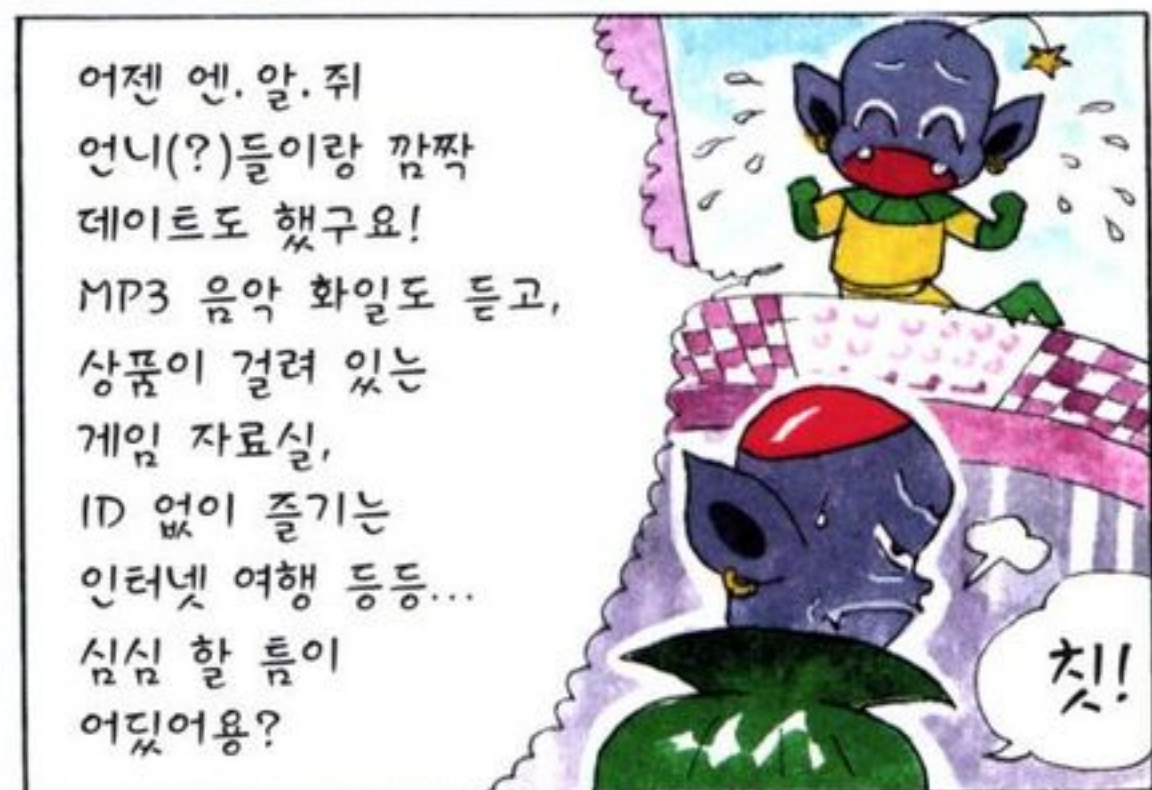
현재 우리나라 아케이드게임은 시장의 90%이상을 일본에게 잠식당해 년간 약 1조원 이상의 (95년 기준) 외화낭비가 수십년동안 이뤄지고 있다. 국내 아케이드 게임은 격투액션 위주의 장르를 형성, 세가의 「버철 파이터」나 남코의 「철권」, 캡콤, SNK 등 100% 일본 제품으로 도색되어 있다. 그나마 국내 개발 게임으로는 단순 퀴즈게임이라던지, 간단한 릴게임 정도이다. 제아무리 국내 개발사에서 훌륭한 격투게임을 만들어 낸다고 해도 높은 퀄리티의 일본 제품에 익숙해 있는 유저들에게는 전혀 어필할 수 없는 것이 현실이다. 이런 현실에서 그나마 경쟁력을 갖춘 부분이 바로 릴게임 부분이다.

릴게임은 다른 장르의 게임에 비해 개발 시간과 개발 비용이 적게 들어간다. 또한 격투액션 게임과 같이 고도로 발달된 하드웨어를 필요로 하지도 않는다. 이는 재정적으로 뒷받침되지 못했던 국내 개발사에게 가장 적합한 장르였다. 짧은 시간 내에 타이틀을 완성, 이를 유통시켜 적어도 직원들 월급을 줘야했던 영세 개발사들에게는 달리 선택이 방법이 없었을 것이다. 이런 빈곤의 악순환을 거쳐 겨우 경쟁력을 갖춘 릴게임 부분을 업자들의 의식부족이라는 이유로 아무런 대책마련도 없이 무조건 발본색원해야 한다고 한다. 주무부처 담당자의 말을 빌자면 사행성 게임이 문제가 아니라 업자들의 의식이 문제라고 한다. 업자들이 릴게임을 자의적으로 도박화하고 있다는 것이다. 즉 게임이 나쁜 것이 아니라 업자들의 잘못이라는 점이다. 해결 방법은 릴게임을 게임 업소 내에서 완전히 뿌리뽑는 것이 아니라 그런 행위를 하는 업자들을 강력하게 대처하는 것이 보다 현명한 방법은 아닐까 생각된다.

세계적인 게임왕국인 일본의 경우 게임산업의 발전은 빠칭코로부터 발전되어 온 것은 누구나가 다 아는 사실이다. 또한 게임업소에 있어 많은 부분이 이런 게임기와 혼합되어 있는 형태이며 이러한 게임업소 형태는 우리나라를 제외한 세계 모든 나라의 경우이기도 하다. 또한 개발에 있어서도 일본의 모든 게임 개발회사는 이러한 게임기를 개발하여 전세계에 수출하고 있으며, 이러한 안정적 수출을 기반으로 새로운 게임개발에 재투자함으로써 일본의 게임산업이 세계시장을 제패하는 원동력이 되고 있다고 할 수 있다. 국내 게임산업의 진정한 발전을 위한 선결문제는 엄청난 정부 자금지원보다는 규제완화와 철폐를 통해 우리나라의 개발업계 스스로 경쟁력을 갖출 수 있도록 하는 방법이 우선되어야 되지 않을까 생각한다.

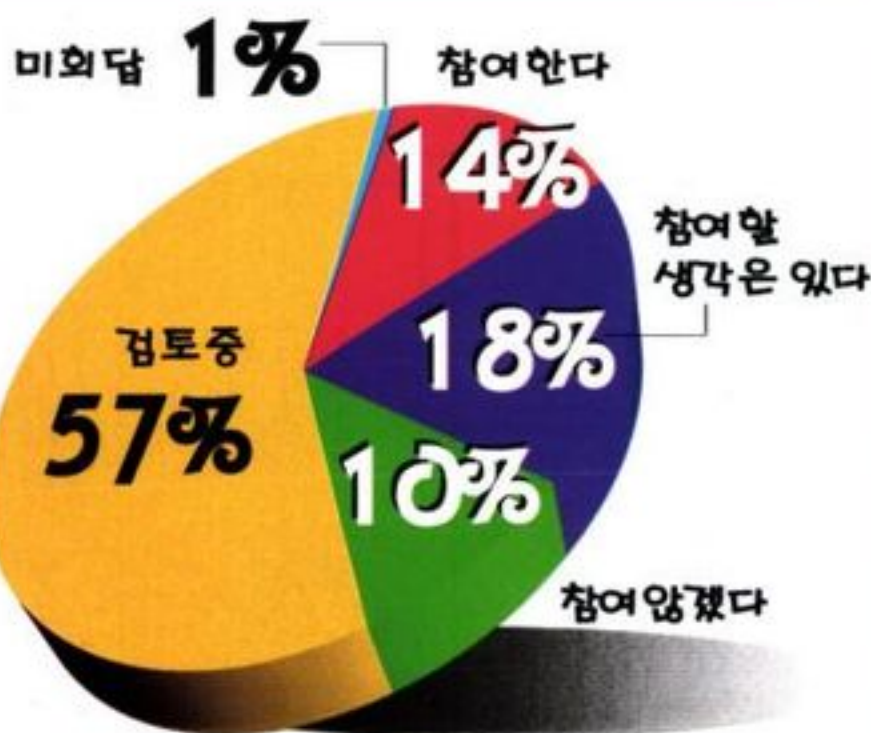
아이콤 X 파일

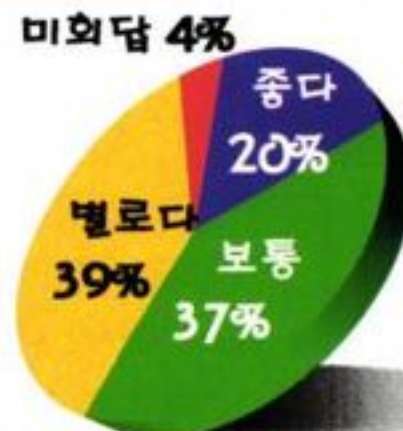
—— 외계인 토토 지구인이 된 사연

by 우양숙

156개사의 소프트 제작사로부터 답을 얻은 드림 캐스트&세가 기대와 불안

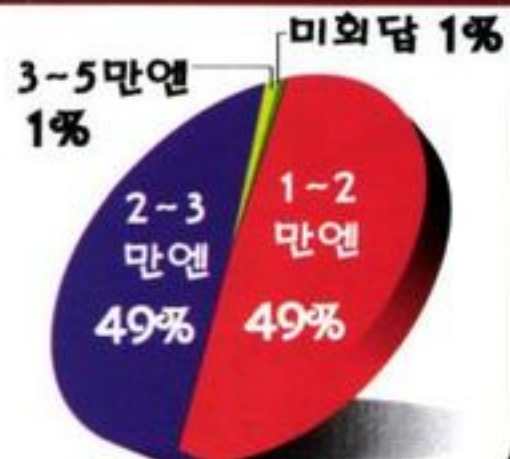
종래의 게임기를 훨씬 능가하는 스펙, 통신기능을 이용한 새로운 게임의 가능성 등, 여러 면에서 각광받고 있는 드림 캐스트. 하지만 실제로 게임 제작에 종사하는 소프트 제작사는 과연 이 새로운 하드를 어떻게 받아들이고 있는지를 알아보기 위해 156개사를 대상으로 긴급 앙케이트를 실시해 그 회답을 얻었다. 과연 각 제작사가 드림 캐스트 & 세가에게 걸고 있는 기대는.......?

※이 REPORT는 5월 21일 드림 캐스트 발표 직후 일본 소프트 제작사를 대상으로 앙케이트를 실시, 회답을 얻은 156개사의 데이터를 중심으로 분석한 것입니다.

Q01 드림 캐스트 서드파티로 참여할 계획이 있습니까?

이미 참여할 의사를 밝힌 제작사를 제외하면 「검토중」이라는 대답이 압도적으로 많았다.
또, 이미 「참여할 의사가 없다」라고 밝힌 제작사도 「가능성이 전혀 없는 것은 아니다」라는 코멘트를 남기기도 했다. 이러한 반응을 보이는 것은 드림 캐스트가 과연 어떠한 가능성을 가지고 있는지를 각 제작사들이 현재 모색하고 있기 때문이 아닐까 싶다.

Q02 드림 캐스트라는 명칭을 어떻게 생각하십니까?

그래프에도 나타나듯이 드림 캐스트라는 명칭에 왠지 모를 위화감을 느끼고 있는 제작사가 많았다. 그 이유로는 「귀에 익숙지가 않다」, 「약칭으로 뭐라 말하기가 곤란하다」, 「게임머신 같지가 않다」 등의 의견이 있었다. 또 긍정적인 제작사에서도 드림 캐스트라는 명칭은 종래의 세가와는 다른 이미지를 갖게 한다고 밝혔다.

Q03 하드의 판매 가격은 어느 정도가 타당하다고 생각하십니까/

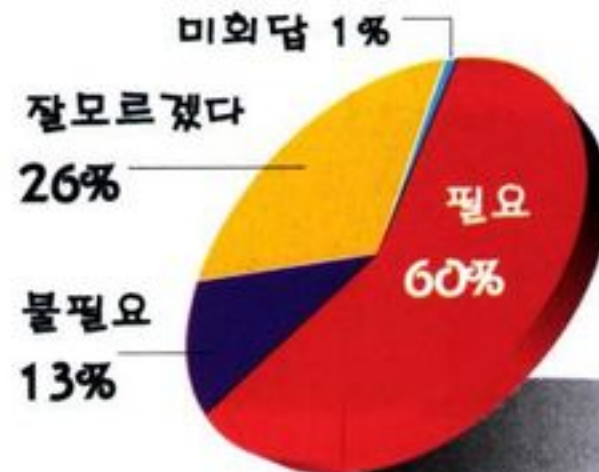
판매가격의 예상은 현재의 PS, SS과 마찬가지로 1~2만엔 정도면, 이라는 의견과 그 보다 높은 2~3만엔 정도라고 생각하는 의견의 2가지로 나눠어졌다. 한편 3만엔 이상이라고 답한 제작사는 한군데도 없었다. 역시 아무리 기능이 충실하다고 해도 현행의 게임 머신과 가격이 크게 차이나면 곤란하는 입장을 밝힌것같다.

주목 서드파티 철저조사

뭐니뭐니 해도 유저에게 있어서 관심거리는 과연 어떤 제작사가 드림 캐스트에 참여하게 될지 하는 것이다. 그래서 여기 16개사의 제작사에 대해 철저조사를 실시해 참여의 가능성 및 개발 상황을 들어보았다. 그 결과 16개사 중에서 이미 참여할 의사를 밝힌 제작사는 7개사. 그 외에는 에닉스를 비롯해서 앞으로의 상황을 보고 판단하겠다는 제작사가 많았다. 또 현재 PS를 메인으로 작품을 발표하고 있는 남코, 스퀘어는 현재로서는 참여할 의사가 없다라고 했지만 앞으로 전혀 그럴 가능성이 없는 것은 아니다라는 코멘트를 남겼다.

제작사	코멘트	제작사	코멘트
아스키	검토중	스퀘어	참여 예정은 없다
아트라스	참여한다	데이터이스트	검토중
에닉스	현재는 중립적인 입장, 하드의 보급 상황을 보고 검토	남코	검토중-전혀 참여할 의사가 없는 것은 아니다
캡콤	현재, 연구개발중	허드슨	개발중, 타이틀 수는 비밀
크라이맥스 그래픽스	1년반전부터 제작중, 올 여름에 발표할 예정이므로 기대!	반다이	비밀
코에이	참여한다	프롬 · 소프트웨어	검토중
코코넛 재팬 엔터테이먼트	검토중, 소프트 발매는 내후년 정도	리버힐 소프트	비밀
코나미	참여할 예정	와프	「D의 식탁 2」 개발중

Q4 드림캐스트 개발후, 게임시장은 어떤 기종을 중심으로 움직일 거라고 생각하십니까?

대답의 결과는 예상대로 PS가 압도적 다수를 차지했다. 역시 현재의 시장 점유율과 안정된 라인업을 봐도, 아직은 PS의 독주는 계속될 거라고 보는 제작사가 많은 듯하다. 또 드림 캐스트 개발 후에 구 하드가 될 새턴에 대해서는 이미 제작사의 관심도가 점점 줄어들고 있는 실정이다.

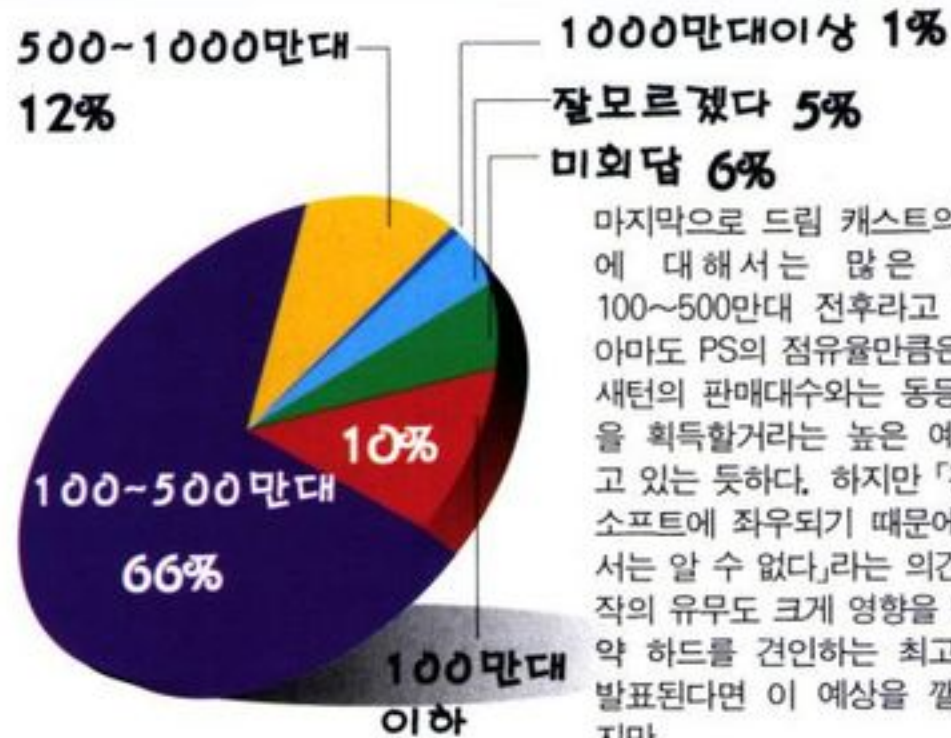
Q5 앞으로 비디오 게임기에 통신기능이 필요하다고 보십니까?

반이상이 「필요하다」라고 대답한 것으로 봐서 각 제작사의 통신기능에 대한 기대는 엄청나게 크다. 하지만 반면에 「통신기능을 이용한 네트워크 게임을 보급하는 것에는 값이 싼 통신환경의 정비와 라이트 유저로의 침투가 선결되어야 한다」라고 하는 의견도 많았다.

Q6 드림캐스트에서는 어떠한 작품의 가능성이 있습니까?

구체적인 타이틀 명을 대답한 제작사는 별로 없었지만 「현행기를 초월한 영상표현」의 의견에 대표되는 듯한 3D게임, 또는 「리얼타임 시뮬레이션」, 「통신에서 데이터를 다운로드 할 수 있는 것」등의 네트워크 게임이라고 대답한 제작사가 대부분을 차지했다. 역시 새로운 하드이니만큼 지금까지는 없었던 작품의 가능성이 기대되고 있다

「FFⅦ」를 뛰어넘은 3DCG 표현을 구사한 게임의 출현도 결코 꿈은 아니다

SS의 X-BAND와 통신모뎀을 필두로 네트워크 게임은 진화되어가고 있는지도......?

Q7 마지막으로 하드의 보급대수는 어느 정도가 될 거라고 보십니까?

마지막으로 드림 캐스트의 보급대수에 대해서는 많은 제작사가 100~500만대 전후라고 대답했다. 아마도 PS의 점유율만큼은 아니지만 새턴의 판매대수와는 동등한 점유율을 획득할거라는 높은 예상을 가지고 있는 듯하다. 하지만 「판매대수는 소프트에 좌우되기 때문에 현시점에서는 알 수 없다」라는 의견처럼 히트작의 유무도 크게 영향을 받는다. 만약 하드를 견인하는 최고 타이틀이 발표된다면 이 예상을 깰지도 모르지만.........

Q8 앞으로 세가에 기대하는 것은 무엇입니까?

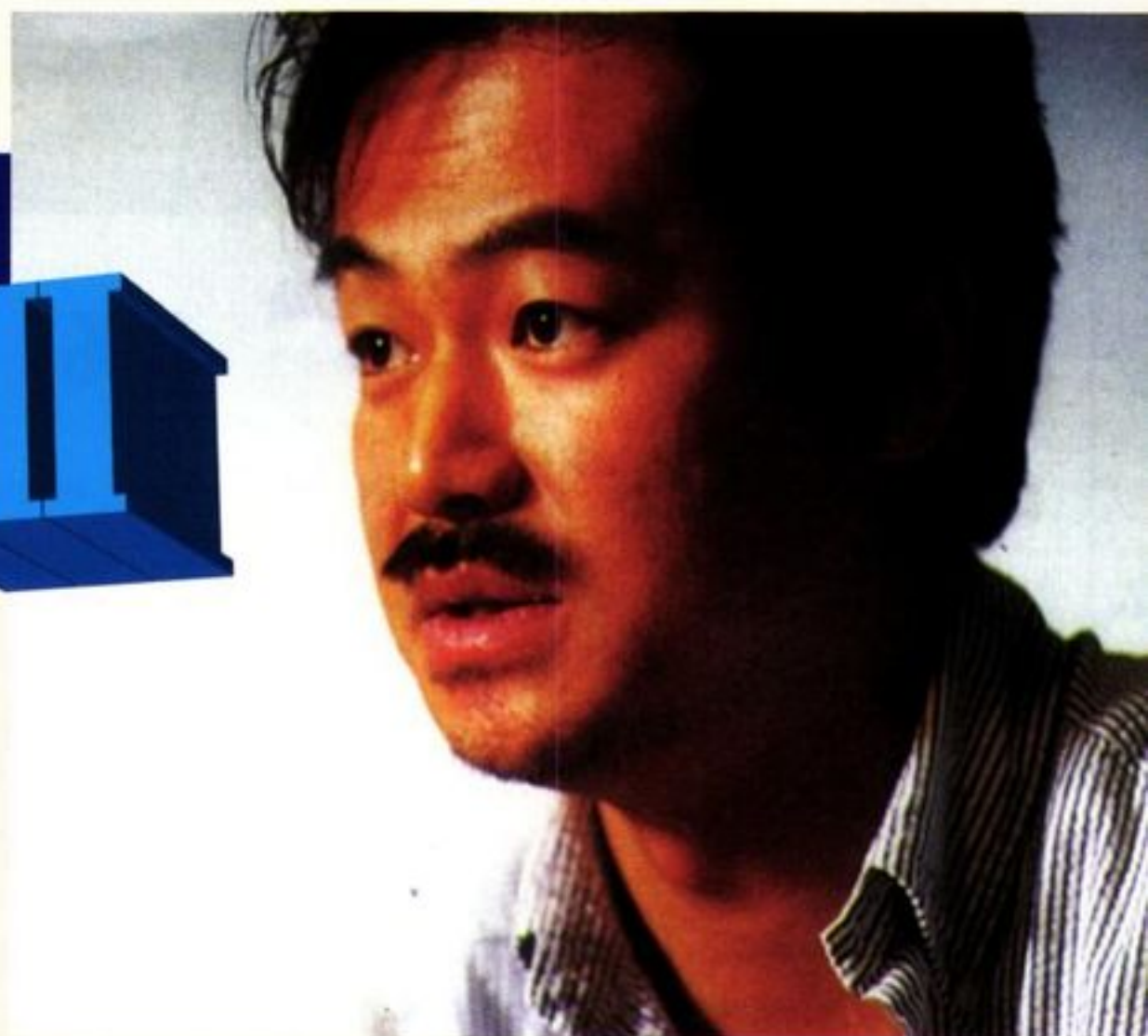
앙케이트를 끝내면서 각 제작사에게 드림 캐스트 및 세가에 대해 거는 기대와 의견을 물어보았다. 먼저 그 중에서 제작사들 대부분이 지적한 것은 판매·유통 시스템의 정비와 서드파티에 대한 것이었다. 「아무리 하드가 우수해도 유통 대책이 마련되지 않으면 의미가 없다」, 「확실한 하드내용의 공개를 원한다 」등의 의견을 세가 측에 내놓았다. 그리고 유통, 제작사 대책과 동시에 「프로모션 전개와 이미지 전략을 철저하게 해주길 원한다」라는 의견이 있었다. 즉, 새턴을 PS와 비교해보면 프로모션면에서 많이 약하다라는 점을 지적하고 앞으로는 하드, 소프트의 컬러에 적합한 이미지 전략을 기대한다고 덧붙였다.

한편, 소프트에 관해서는 역시 라인업의 조기충실을 기대하는 제작사가 많았다. 「발표회의 시점에서는 어떠한 소프트가 발매될지 확실히 알 수는 없다. 그러므로 그런 식으로 유저들을 끌어들이기는 힘들 것이다」라는 코멘트 등은 앞으로 발매될 소프트가 불분명한 것에 대한 불안을 상징하고 있다고 할 수 있다. 또 종래의 세가 게임은 골수 팬들을 향한 인상이 강했고 라이트 유저 위주의 작품이 없다는 것도 지적되었다. 「아케이드 작품의 이식뿐만 아니라 오리지널의 멋진 작품을 원하고, 남녀노소를 불문하고 즐길 수 있는 소프트를 개발해주길 바란다」라는 제작사들의 목소리도 높았다. 이와 같이 각 제작사로부터 들은 의견을 종합하면 드림 캐스트에 대해서는 낙관적으로 말할 수가 없다는 결론을 얻을 수 있다. 하지만 한편으로 많은 제작사가 현재의 PS 독주상태를 좋게 보지 않고 있다는 점도 알았다. 「PS에 대항하는 라이벌로 건전한 시장구축을 위해 열심히 노력하자」라는 결의의 말에서도 알 수 있듯 세가에 대한 시장활성화의 기대는 아주 크다. 과연 세가가 드림 캐스트에 의해 많은 제작사들이 바라고 기대하는 뭔가를 만족시켜줄 수 있을지 시선을 집중시키고 있다.

이 기사는 일본 「전격왕」 7월호의 기사를 번역 게재한 것입니다.

「FFVIII」 프로듀서

사카구치가 말하는 FFVIII

드디어 모습을 드러낸 「FF」최신작. 새로운 「FF」는 도대체 어떤 작품으로 완성될까? 제 1작 이래 「FF」시리즈의 프로듀서를 직접 맡아 온 사카구치에게 「VIII」의 컨셉에서 진화된 점, 그리고 시리즈 전체에 대한 이야기를 들었다.

「VII」은 스타일 구축, 「VIII」은 재미 추구

●「VII」의 컨셉은 무엇입니까?

사카구치 히로노부(이하 사카구치) : 한 마디로 표현하기는 어렵습니다만 「VII」의 모든 면에서의 버전 업입니다. 그러므로 그런 의미에서 「VII」에는 기본이 되는 컨셉이 있었습니다. 하드 성능이 높아졌으므로 오프닝과 엔딩뿐만 아니라 그 이외에도 무비를 삽입하려고 했었습니다만... 제작 발표회에서도 언급했던 것처럼 「VII」에서 스타일 작업이 끝났기 때문에 「VIII」은 그 스타일을 기본으로 시스템과 스토리 면에서 한 단계 더 깊게 파고들어 가는, 즉, 보다 더한 재미를 추구하는 형태로 만들 수 있었습니다.

●「VII」에서 「VIII」로 되면서 구체적으로 무엇이 변경되었습니까?

사카구치 : 프로그램 면으로 말하면 화면상에 나오는 폴리곤 수가 증가되었고 억세스 스피드를 높이는 등 하나하나의 성능을 높였습니다. 즉, 스타일면에서 크게 변한 것은 없습니다. 전투에 관해서는 조금 신경을 더 썼습니다만..

●화면 사진이나 직접 이렇게 이야기를 듣고 있으면 「VII」과 거의 다를게 없다라는 느낌이 들지만 실제로 무비를 보았을 때는 '상당히 변했구나' 라는 생각이 들었습니다.

사카구치 : 캐릭터의 행동이 더욱 다양해졌기 때문일 겁니다. 그렇다고 모든 캐릭터의 행동을 무비로 구성한 것은 아닙니다. 「VII」과 마찬가지로 리얼타임으로 폴리곤 캐릭터에 행동을 연출시킨 경우도 있습니다. 하지만 「VIII」에서는 캐릭터의 머리와 몸의 비율(등신)도 실제와 비슷하게 만들었고 모션도 리얼하게 표현되었습니다. 따라서 캐릭터가 보여주는 행동에서 유저가 받는 인상은 전작과는 상당한 차이를 느낄지도 모릅니다.

●등신을 실제감 있게 표현하는데 어려움은 없었습니까?

사카구치 : 「VII」과 같은 디폴메 캐릭터의 경우, 어느 정도 실제감이 떨어지는 행동도 비교적 적당하게 넘어갈 수 있었습니다. 그러나 등신이 리얼하게 되면 모션도 완벽해야 합니다. 따라서 모션 수가 증가하게 되었고 그에 해당하는 데이터도 늘어나게 되었지요. 그러고 보니 증가하는 이 데이터를 어떤 식으로 대처하느냐가 문제가 되었습니다. 또한 등신이 실제처럼 되면 사용하는 폴리곤 수가 증가하기 때문에 표시 능력을 높일 필요도 있었지요.

●등신뿐만 아니라 캐릭터도 「VII」 때보다 더욱 리얼한 인상을 받았습니다. 많은 면에서 이같이 리얼하게 되는 것은 역시 작품의 방향성과 관계가 있는 게 아닐까요?

사카구치 : 미묘하게 다른 방향성이 몇 개 있었고 작업이 끝날 때까지 몇 개의 배리에이션이 있었습니다만 결국은 캐릭터 디자인을 담당했던 야마무라의 터치를 잘 살려 표현한 CG의 영향이겠지요.

●그렇다면「VII」에서 「VIII」로의 스퀘어가 추구하는 최종형태, 즉 최종적인 목적은 리얼리티입니까?

사카구치 : 그렇게 생각하지 않습니다. 실제로 「무사시전」등 앞으로 나올 타이틀은 디폴메된 것이 상당히 많습니다. 「FF」의 경우에도 등신이 낮은 사람들의 세계는 역시 버리기 어렵고... 현재 풀 CG 영화 등에서 리얼함을 연구하고 있는 것은 결국, 리얼한 것을 만들기가 어렵기 때문으로 그것을 먼저 클리어 한다면 후에는 어떤 것이라도 할 수 있기 때문입니다.

●그러면 무언가 목표에 두고 있는 것이 있어 그 때문에 리얼함을 추구하고 있는 것입니까?

사카구치 : 형식적으로는 그렇지요.

●이 밖에도 최종적으로 추구하고 있는 뭔가가 있습니까?

사카구치 : 테크놀러지에 관해서는 하드의 성능 향상과 새로운 툴 개발에 의해 어느 정도 문제는 해결되었습니다. 최종적인 문제는 연출 등의 힘을 어떻게 몸에 익히느냐, 혹은 그 같은 재능을 갖은 인간과 결합하기 위한 스킴(기획, 계획)을 만드는 것이라고 생각합니다. 시나리오도 그

사카구치 히로노부씨

주식회사 스퀘어 대표이사
「FF」시리즈 · 프로듀서

'62년, 이바라키켄 에도시에서 출생. 요코하마 국립대학 졸업. 「FF」시리즈를 비롯해 「패러사이트 이브」, 「무사시전」등의 프로듀서를 맡음. 현재 하와이 거주.

렇고 연출, 카메라 등 게임 업계 외에 있는 다수의 전문가들을 합류시키는 스킬이 중요하다고 생각합니다.

●최종적으로 게임 업계가 아닌 다른 업계의 힘이 필요하다면?

사카구치 : 좋은 작품을 완성시기 위해서라면 손을 뻗어야죠. 하지만 그만큼 사람 수가 많아지게 되면 통일감을 잃기 쉬우므로 무엇보다 신중해야 된다고 봅니다. 전 무엇보다도 업계 이외의 전문가를 합류시키면서 통일감을 잃지 않은 상황을 만들고 싶습니다.

시리즈에서 중요한 것은 「FF」독자적인 "틀"

●이야기를 일단 「FF」로 돌리겠습니다. 가령 「드래퀘」시리즈의 경우는 작품이 달라도 같은 세계를 이야기하거나 선조가 나오거나 하는 등 일관된 흐름이 있습니다. 그렇다면 「FF」시리즈의 경우는 어떻습니까?

사카구치 : 「FF」의 경우도 베이스에 흐르고 있는 틀 같은 것은 있습니다.

●그렇지만 그것은 감상적인 막연한 것이 아닙니까?

사카구치 : 꼭 그렇다고는 할 수 없습니다. 예를 들어 게임의 바탕에는 원작의 영화 등이 있고 캐릭터와 세계관 설정은 누가 봐도 일치하다고 생각하지만 뭔가 다른 기운이 흐르고 있습니다. 바꾸어 말하면 세계관과 캐릭터가 같다기 보다는 시리즈마다 그 바탕에 흐르고 있는 원리가 동일한 것이 피부로 느껴져 "아아, 이것이 「FF」구나" 하고 느낄 수 있는 것이라고 생각합니다. 전 나름대로 이러한 감상적인 부분이 가장 중요하다고 생각합니다. 「FF」시리즈는 각각, 여러 가지 장식물이 붙은 데코레이션 케이크 같습니다. 각각 장식은 다르지만 속의 빵 맛은 같은 것. 베이스만 같다면 이야기의 시추에이션은 어떻게 변하더라도 같다는 거죠.

●「FF」 시리즈의 통일된 테마 구성은 사카구치씨의 아이디어입니까?

사카구치 : 이제까지 함께 해 왔던 스텝들의 공통항으로 되어 있습니다. 그것은 우리들의 약속입니다. 감독, 사운드 담당 등 중심 멤버는 바뀌지 않았기 때문에 그들이 핵이 된 이상, 베이스는 변하지 않겠죠.

●공통항이라고 말씀하시지만 감각은 미묘하게 다르지 않습니까?

사카구치 : 네. 감독은 조금 개인적이라고 하면 사운드 담당자는 공동주의적인 면이 있어 이것들이 한데 섞여 베이스에 흐르고 있습니다. 단, 하드를 바꿀 때 성능이 뛰어난 것은 지금까지와 틀이 다르더라도 받아들이고 있습니다.

예를 들면 「Ⅶ」때 소환 마법의 카메라 워크는 「Ⅵ」와 비교하면 완전히 다른 것입니다만 PS에서는 첫 번째 작품이므로 이것이 「FF」의 새로운 스타일이라고 말해 버리면 모두 별다른 위화감 없이 받아들입니다. 「FF」는 3작마다 하드가 변해 왔습니다. 즉, 이런 상황을 긍정적으로 생각한다면 그렇기 때문에 하나의 스타일에 구애받지 않고 발전되어 온 것이 아니겠습니까.

●시스템은 작품마다 변해 왔지요?

사카구치 : 그렇지요. 시스템 면에서도 「액티브 타임 배틀」과 같은 시간의 요소를 채용한 현재 RPG 라는 기본이 있었다면 그보다 좋은 시스템은 변화해도 「FF」다운 면모는 남아있다고 생각합니다.

유저에게 생각할 틈을 주지 않는 것이 게임의 이상

● 마지막으로 앞으로의 목표에 대해서 묻겠습니다. 현단계에서는 조금 전 말씀하셨던 최종형은 어떤 이미지입니까? 그리고 사구치씨의 머리 속에는 이미 구체적인 영상을 갖고 계십니까?

사카구치 : 이미 영상은 만들어져 있습니다. 전부 CG이므로 하드의 성능이 뒷받침해준다면 그것을 리얼타임으로 움직이기만 하면 됩니다. 실제로 개발 기계 상에서는 만들고 있습니다. 영상의 레벨도 현재 PS상의 무비보다 더욱 높은 수준의 것을 만들고 있습니다.

●그것은 영화입니까? 게임입니까?

사카구치 : 물론 게임이죠. 현시점에서는 아직 게임으로서의 부분은 도입되어 있지 않습니다만 다만 장르라는 점에서 말하면 저로서는 RPG에 구애받고 있지 않습니다. 게임 시스템의 부분을 적게 하면 아마 AVG 발전형의 형태로 '인터렉티브 드라마'라고 불려질지도 모르고... 뭐니뭐니 해도 유저가 참여하는 작품을 만들고 싶습니다. 즉, 영상만을 보여주고 싶은 것이 아니라 인터렉티브한 것을 목표로 하는 이상, 유저가 그 게임세계에 몰입할 수 있게 해야 한다고 봅니다. 그렇지 못하면 게임으로서는 실격인 셈이죠. 이 점을 염두해 두고 「Ⅶ」에서도 무비가 흐르는 순간에 플레이어가 흥이 깨지지 않도록 신경썼습니다.

유저에게 만약 생각할 틈을 주게 되면 그들은 그것의 연출 의도와 테크놀러지 등을 냉정하게 보게 되고 그렇게 되면 게임으로서는 끝난 거죠.

잠시잠시 생각할 수 있는 시간을 주는 것은 좋지만, 게임도 생각을 하면서 해야하니까요.

영상에서도, 플레이 시간에서도 유저가 몰입하고, 문뜩 정신을 차리면 총체적으로 감동해서 숨을 몰아쉬는, 그런 상태까지 유저를 끌고 가야 된다고 생각합니다. gc

이 기사는 일본 「전격왕」 7월호의 기사를 번역 게재한 것입니다.

특보 7월 16일 발매되는 「무사시전」에 「FFⅧ」 체험판 수록!

7월 16일에 발매되는 스퀘어의 혼신인 A·RPG 「무사시전」. 이 소프트에 「FFⅧ」의 체험판이 수록된다. 이 디스크에는 전투장면도 포함되어있어 체험플레이를 즐길 수 있다. 「Ⅶ」의 체험판이 8월 발매로 「배틀 No. 1」으로 수록되고, 본편이 1월 말경에 발매예정으로 되어 있다. 미루어 짐작컨대 올해 겨울 발매 예정인 「Ⅷ」의 발매일은 그럼 언제쯤이 될지....

7월 발매되는 「무사시전」에 「FFⅧ」체험판 수록. 올 여름은 「FF」로, 더워야 물러가라!

TOP GAME RANKING

「슈퍼로봇대전 F」와 「철권 3」의 경우 엄청난 점수차이로 국내최고의 게임임을 입증하고 있다. 하지만 일본이나 해외 차트를 보면 월드컵 프랑스98 류가 1, 2, 3위를 차지하고 있는 실정. 국내에서도 N64의 실황 월드사커와 위닝 일레븐이 순위에 랭크되어 결국 16강에는 실패했지만 월드컵의 뜨거운 열기를 실감케 한다.
기대순위에서는 FF8이 확고한 1위를 차지했고 드래곤퀘스트는 1위에서 2위로 떨어지는 등 불규칙적인 기대도를 지니고 있는 것이 특징. 한편 출시가 불분명한 「버철파이터 3」의 인기상승도 주목할만하다.

■ 통계 기간 : 1998년 6월 1일 ~ 6월 30일
■ 조사 방법 : 게임챔프 98년 7월호 애독자 엽서 (30%)
국내외 게임 관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)
미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (20%)
해외 특파원 통계 조사 보고 (20%)

인기 소프트 TOP 10

순위	내용
1	슈퍼로봇대전 F -완결편- [→] SS 시뮬레이션 RPG 4월 23일
2	철권 3 [→] PS 격투액션 남코 3월 26일
3	랑그릿사 5 [NEW] SS 시뮬레이션 RPG 메사이아 6월 18일
4	실황 월드사커 3 (NEW) N64/스포츠/코나미/97년 9월 18일
5	KOF '97 (↓2) SS/격투액션/SNK/3월 26일
6	쌍계의 (↓2) PS/액션 어드벤처/스퀘어/5월 28일
7	사쿠라 대전 2 (↓4) SS/어드벤처/세가/4월 4일
8	KOF '97 (NEW) PS/격투액션/SNK/5월 28일
9	악마성 드라큘라X -월하의 야상곡- (NEW) SS/액션/코나미/6월 25일
10	실황 위닝 일레븐-월드컵 프랑스'98 (NEW) PS/스포츠/코나미/5월 28일

기대 소프트 TOP 10

순위	내용
1	파이널 판타지 8 [↑2] PS RPG 스퀘어
2	드래곤 퀘스트 7 [↓1] PS RPG 에닉스 사진은 DQ3임
3	젤다의 전설-시간의 오카리나- [↓1] N64 RPG 닌텐도
4	브레이브 팬서 -무사시전- (→) PS/액션 RPG/스퀘어
5	버철 파이터 3 (↑5) SS/격투액션/세가
6	딥 피어 (NEW) SS/호러 어드벤처/세가
7	루나 이터널 블루(NEW) SS/슈팅/각천서점 · ESP
8	메탈기어 솔리드(↓1) PS/액션 어드벤처/코나미
9	스타오션 -세컨드 스토리-(↓1) PS/RPG/에닉스
10	라이벌 스쿨(NEW) PS/격투액션/캡콤

FREE RANKING

여름을 날려버릴 호러게임 베스트 5

푹푹찌는 무더운 여름이다. 책이 나올 쯤에는 장마가 시작되고 있을지도 모를 일이지만…. 어쨌든 이 무더운 여름날에 즐기는 '여고괴담'같은 공포영화나 '이야기 속으로' 등의 TV 프로그램은 더위를 씻겨줄뿐 아니라 오싹한 기분마저 들게한다. 게임에도 '공포 · 호러물'이 있다. 호러 게임은 우선 분위기를 잡아 주는 것이 중요하다. 한밤 중에 불을 끄고 조용한 분위기에서 사운드를 크게 틀어놓고 게임속으로 빠져들자. 98년 여름, 에어콘 없이도 얼마든지 추울 수 있다!

1 바이오하자드 (PS)

이것이 진짜 호러게임이라는 인식을 심어준 게임. 이 게임을 빼고서는 호러게임을 논하지 말라!

2 D의 식탁 (3DO)

초기 3DO팬들에게 신선한 충격을 안겨준 명작 어드벤처. 후기작은 드림 캐스트로 발매된다.

3 클럭타워 시리즈 (SFC)

호러물이 부족했던 SFC에서 발군의 역할을 보인 게임. 음침한 분위기에 쫓기는 공포가 일품이다.

4 에너미 제로 (SS)

새턴판 오리지널 호러 어드벤처. 적을 발견하지 못하는 순간 당신을 죽음을 체험해야 될 것이다.

5 하우스 오브 더 데드(ARC)

아케이드에서도 호러물을 즐길 수 있다는 인식을 심어준 명작. 현재 새턴판으로도 발매되어 있다.

플레이스테이션 TOP 5

1 철권 3 [→]
격투액션
남코
3월 26일

2 쌍계의 [→]
액션 어드벤처
스퀘어
5월 28일

3 KOF '97 (NEW)
격투액션/SNK/5월 28일

4 실황 위닝 일레븐-월드컵 프랑스 '98 (NEW)
스포츠/코나미/5월 28일

5 슬레이어즈 로얄 (NEW)
RPG/각천서점 · ESP/6월 25일

새턴 TOP 5

1 슈퍼로봇대전 F -완결편- [→]
시뮬레이션 RPG
반프레스토
4월 23일

2 랑그릿사 5 [NEW]
시뮬레이션 RPG
메사이야
6월 18일

3 KOF '97 (→)
격투액션/SNK/3월 26일

4 사쿠라 대전 2 (↓2)
어드벤처/세가/4월 4일

5 악마성 드라큘라X (NEW)
액션/코나미/6월 25일

닌텐도 64 TOP 5

1 실황 월드사커 3 (→)
스포츠
코나미
97년 9월 18일

2 실황 파워풀 프로야구 5 (→)
스포츠
코나미
3월 26일

3 실황 월드사커 -프랑스 월드컵 98- (NEW)
스포츠/코나미/6월 4일

4 봄버맨 히어로즈 (↓1)
액션/허드슨/4월 30일

5 요시 스토리 (↓1)
액션/닌텐도/97년 12월 12일

ARCADE 아케이드 TOP 5

1 철권 3 (→)
격투액션
남코

2 KOF '97 (→)
격투액션
SNK

3 라이벌 스쿨 (→1)
격투액션/캡콤

4 메탈슬러그 2 (→1)
액션/SNK

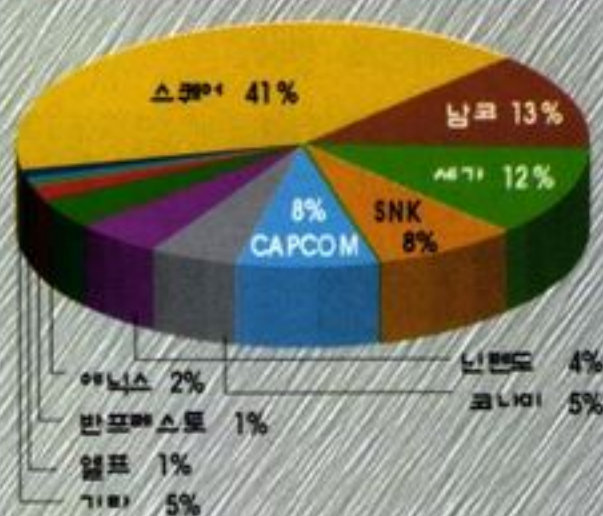
5 버철 파이터 3 tb (→)
격투액션/세가

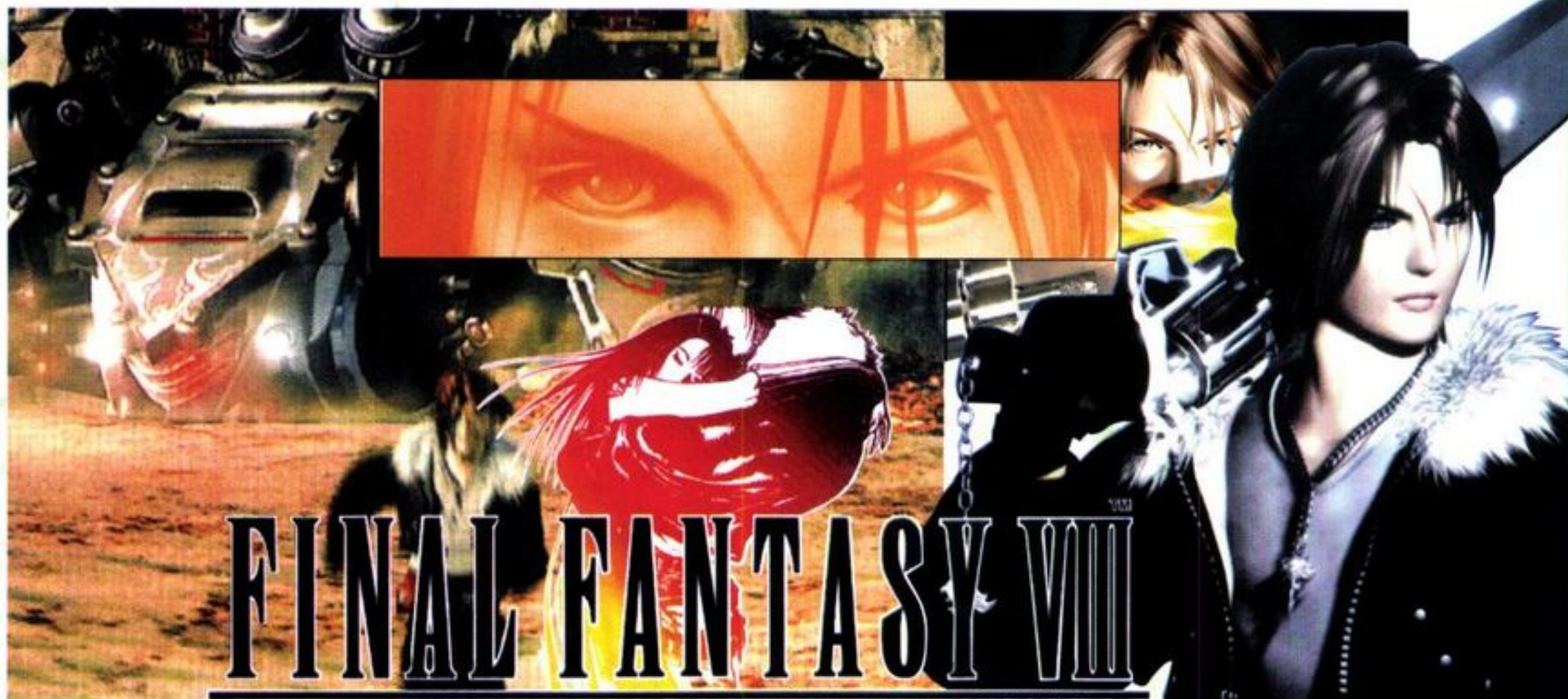
애독자 텔레파시

파이널 판타지의 마지막 편은 과연 몇 편인가? 1년만에 또 다시 파이널 판타지 태풍이 불어오고 있다. 10P의 분량을 할애한 FFⅧ 특보기사가 독자들로부터 가장 좋은 반응을 보였다. SS의 차세대기 '드림캐스트'에 관한 기사 또한 FFⅧ와 더불어 앞으로의 시장을 점치게 하는 톱 뉴스였다.

독자들이 방문하고 싶은 제작사로는 역시 선호 게임과 관련되어 있는 느낌. 하지만 마지막 '엘프'사가 소니, 반다이 등을 제치고 10위에 랭크된 것은…무슨 이유일까? 독자들이 원하는 공략은 챔프지정 공략과 거의 일치하고 있다.

7월호에서 가장 재미있었던 기사

가장 방문하고싶은 일본 제작사는?

가장 공략을 원하는 게임은?

1위	SS 랑그릿사 5
2위	실황사커 월드컵 프랑스 98
3위	PS 슬레이어즈 로얄
4위	SS 악마성 드라큘라 X
5위	ARC 타임 크라이시스 2
6위	포켓 파이터
7위	더블 캐스트
8위	루나 더 실버스타 스토리
9위	리얼바우트 아랑전설 스페셜
10위	젤다의 전설 -시간의 오카리나-

FF VII의 신라에 필적하는 새로운 집단, 가덴 등장!

파이널 판타지 8

지난 달에 전격 발표되어 플스 유저들을 흥분의 도가니로 몰아 넣었던 스퀘어의 「파이널 판타지 8」. 이번 달에도 지난 달에 이어서 새로운 정보가 공개되었다. 이번 호에는 새롭게 등장하는 집단인 '가덴'과 지난 달에 자세한 자료가 공개되지 않았던 전투 시스템 등을 소개하기로 한다.

▶제작사: 스퀘어
▶장르: RPG(듀얼 쇼크 대응)
▶발매일: 98년 겨울 예정
▶발매가: 미정

새롭게 출현하는 집단과 배틀 시스템 공개

전작인 「FF Ⅶ」에서는 거대 기업 '신라(新羅)'가 등장했었다. 이번 「FF Ⅷ」에서도 신라에 필적할 만한 거대한 조직이 등장하는데, 바로 사립 병사 양성학교인 '가덴(GARDEN)'이다.

주인공 스콜은 이 학교의 학생으로 설정되어 있으며, 가덴에 속해 있는 특수부대 '시드(SeeD)'에 지원했다.

사립 병사 양성학교, 가덴(Garden)

각국에 존재하는 사립 병사 학교인 '가덴'. 6~19살까지의 남녀가 집단 생활을 하면서 병사가 되기 위한 여러 가지 훈련을 받는 곳이다. 이 학교에 입학하려면 1년에 한 번씩 치뤄지는 입학시험에 합격해야 한다. 생활비, 학비 등의 각종 비용은 가덴에서 전부 부담한다.

졸업시험은 15~19세의 생일중에서 임의의 기간에 치르는데, 여기에 합격하지 못하면 졸업할 수 없으며 이때는 학교의 처분에 맡겨진다. 이 졸업 시험은 매년 봄과 여름 2차례 실시된다. 가덴 출신자는 각 나라의 군대에서 우수 지휘관으로 채용되어 소수정예 부대 등지에 배치된다.

가덴은 각국 정부 및 군대와는 전혀 관계없는 사설 단체이며 자신이 속한 가덴이 특정 나라의 군대에 반드시 입대해야 하는 것은 아니다. 입대 지역은 가덴과 각국의 교류(매년 봄·여름 2번, 졸업 시험 합격자 대상)에 의해 정해지는데, 학생이 희망하는 지역으로는 갈 수 없다. 가덴은 졸업생을 각국에 보내는 대신에 고액의 '위탁금'(각 나라에서 병사의 양성을 가덴이 위탁했다는 형식을 취하고 있기 때문에 이렇게 칭함)을 받는다.

神羅 ShinRa Electric Power Company

○전작인 FF Ⅶ에 등장하는 신라 컴퍼니의 심볼. 가덴도 이들과 비슷한 성격의 집단일까?

○위것이 바로 가덴의 문장. 나라에 따라 디자인이 약간씩 다른 듯하지만, 세계적으로 널리 사용되고 있다

○SeeD는 전작인 「FF Ⅶ」의 솔저 같은 부류로 생각할 수 있을까?

스콜은 가덴의 학생이었다○

○전에 공개된 비밀의 탑이 가덴의 건물일까? 건물 위의 신비한 구조물이 가덴의 문장을 의미하는 듯하다

젤과 리노아도 가덴의 학생으로 설정되어 있다○

가덴에서 파견된 정예 요원들이 왜 가덴 학생인 스콜 일행을 공격할까?○

가덴의 특수부대, 시드(SeeD)

특수부대 시드는 각 나라의 의뢰를 받아 가덴에서 파견되는 용병 부대다. 가덴을 졸업하는 것만도 대단한 일이지만, 특수부대 SeeD에 합격하는 것은 이보다 더욱 어렵다. 선택된 극소수의 우수 학생들은 가덴 졸업시험을 받는 대신에 SeeD의 입대 시험을 거치는데, 합격 기준은 가덴의 졸업 시험과 비교할 만한 수준이 아니다. SeeD의 능력은 아주 높아서 가덴 졸업생을 훨씬 능가하는 전투 능력 레벨을 가졌으며 고도의 마법 훈련도 받고 있다. 의뢰인의 의뢰를 가덴이 인정하면 나라나 지역 내용을 묻지 않고 부대를 각종 전투에 파견시킨다. 그 내용은 일반적인 전쟁에서 요인 경호, 폭동 제압 등 여러 가지이다.

완전히 달라진 배틀 시스템

새로운 시리즈가 나올 때마다 변화하는 FF시리즈의 배틀 신. 「FF Ⅷ」에서도 배틀이 크게 변화하였다. 스테이터스 표시가 보기 쉽도록 단순화되었으며 박진감 넘치는 풀 화면으로 바뀌었다.

또한 시스템 자체도 크게 변해서 새로운 시스템이 추가되었다. 이번 호에서는 '드로우 커맨드'와 'G·F(가디언 포스)' 등 「FF Ⅷ」 배틀의 특징이 되는 새로운 시스템을 공개한다.

새로운 마법 시스템, 드로우 커맨드

일반적으로 RPG에서의 전투는 '때리다' '베다' 등의 물리적인 공격과 불이나 얼음과 같은 특성을 가진 마법으로 공격하는 마법 공격의 두 가지 형태로 나눌 수 있다. FF 시리즈에서도 이와 같은 두 가지의 공격 형태로 전투로 이루어진다. 물론, 「FF Ⅷ」에서도 이러한 흐름은 전혀 달라지지 않는다. 하지만 마법의 사용법이 이제까지와는 전혀 달라졌는데, 이 새로운 시스템은 '드로우(DRAW)'라고 한다. 여기에서 말하는 '드로우'라는 뜻은 추출한다는 의미로 적에게서 마법을 추출한다는 것이다. 지금까지 마법이라고 하면 캐릭터가 마법 주문을 외움으로써 그것을 발동시키는 것이 일반적이었다. 하지만, 이 드로우 시스템에서는 적으로부터 빼앗은 마법을 외워서 사용할 수 있다. 마치 아이템을 사용하는 것처럼 빼앗은 수량만큼만 사용할 수 있으며 캐릭터의 능력에 좌우되지 않는다. 그러므로 이번 시리즈에서는 MP라는 개념이 필요 없게 되었다.

드로우 커맨드의 특징

「FF Ⅷ」의 마법은 예전처럼 마법을 구입하거나 주울 수 없고 전투 중에 적으로부터 추출(빼앗아서)해서 사용할 수 있다. 즉, 마법을 사고 팔 수 없는 아이템으로 생각하면 아주 간단하다.

적은 '화이어'나 '케어' 같은 마법을 사용할 수 있는 아이템을 기본적으로 가지고 있다. 그러므로 전투 중에 '드로우(ドロー)'라는 명령어로 이 아이템들을 훔칠 수 있다. 훔친 아이템은 전투에서 곧바로 사용하거나 '스톡(ストック)'이라는 명령어를 사용해서 일반적인 아이템처럼 저장해 둘 수도 있다. 저장해둔 아이템을 사용하고 싶을 때는 '마법' 명령어로 일반 아이템처럼 사용하면 된다.

'드로우'를 선택해서 적 캐릭터로부터 마법을 추출한다

적으로부터 불 속성의 '화이어'와 회복 속성의 '케어'를 추출할 수 있다.

적으로부터 추출한 화이어를 '발사한다(はなつ)'를 선택한다

화면 위에 '드로우 파이어'라고 표시되면서 몸 주위에 빛이 발생한다

○'스톡'을 선택하면 주인공의 몸에서 빛이 나온다

○적으로부터 추출한 마법으로 적에게 데미지를 주었다

○선택한 적에서 도깨비불(?) 같은 구슬이 출현!

○구슬이 주인공을 향해서 날아온다

드로우가 실패하는 경우도 존재!

아이템을 훔치다가 실패할 수 있듯이 드로우도 실패할 가능성이 있다.

예를 들어, 상대가 너무 강하면 좀처럼 추출하기가 힘들어진다. 또한, 마법 중에서 아주 강력하거나 보기 힘든 희귀한 마법일수록 추출하기가 어렵다. 그러므로 추출에 실패할 가능성이 많은 강력한 적을 만나기 전에는 마법을 미리 많이 저장해두는 것이 좋다.

'드로우 케어'를 실행하지만…

이런~ 실패했다! 적이 아주 강력한 놈인 것 같다

마법을 연속으로 사용할 때에는 '더블'로 추출

기존 FF 시리즈에는 마법을 연속으로 사용하기 위한 '연속마법' 등의 특수 마법이 있었다. 「FF Ⅶ」의 경우에는 'W마법'이나 'W소환' 등의 커맨드 마테리아로 연속 마법을 사용할 수 있었다. 이번 시리즈에서는 '더블'이라는 마법이 등장하는데 이것을 사용하면 연속으로 마법을 사용할 수 있는 듯하다.

'화이어'와 '썬더' 가운데에 '더블'이라는 마법이 보인다. 이것으로 마법을 연속으로 사용할 수 있을까?

주인공들을 수호하는 힘, 가디언 포스 (Guardian Force)

이제까지 FF 시리즈에 등장하여 주인공들을 도와주었던 소환수. 이들 소환수들이 「FF Ⅷ」 에서는 '가디언 포스'라는 이름과 새로운 시스템을 가지고 등장한다. 소환수는 소환 마법으로 불러냈지만, 가디언 포스는 전투 중에 G.F 커맨드를 사용해서 불러낸다. 전투 중에 불러낸다는 것은 변함이 없지만, 예전처럼 공격을 마치면 그냥 사라져 버리기보다는 주인공 일행을 지키면서 적들을 공격하는 것에 가깝다. 뿐만 아니라, 주인공과 더불어 성장을 해나가는데, 주인공의 경험에 비례하는 것이 아니라 소환되는 횟수에 따라서 점점 성장해간다. 이때, HP나 공격력 이외에도 성장하는 요소가 있는 듯하다. 「FF Ⅶ」의 바하무트가 '개(改)' 와 '영식(零式)'과 같은 파워업 형태가 있었던 것처럼 가디언 포스도 모습을 변화시키면서 강력한 마법이나 기술을 기억하는 것이 아닌가 싶다. G.F로 소환시킨 가디언 포스는 기술을 발동하는데 약간의 시간이 걸린다. 그 시간 동안은 주인공 일행을 대신해서 적의 공격을 막아 준다. 가디언 포스에게도 다른 캐릭터와 같이 HP가 있어서 HP가 0이 되면 그 전투에서 사라져 버린다. 즉, 소환수라고 보기보다는 한 명의 멤버라고 할 수 있다.

G.F 커맨드를 선택한다

해당 캐릭터를 보호해 줄 '리바이어선'이 윈도 화면에 표시된다

캐릭터의 이름이 리바이어선으로 바뀌고 게이지도 파란색으로 변한다

게이지 0이 되면 리바이어선이 등장하면서 '대해충'이 발동한다

포효하는 리바이어선

거대한 파도가 적을 집어삼킬 듯한 태세로 발동된다

가디언포스는 어떻게 입수할까?

「FF Ⅶ」에서는 마테리아를 사용해서 소환수를 불러내는 방식이었기 때문에 소환수 마테리아를 얻으면 소환수를 사용할 수 있었다. 그러나 가디언 포스는 주인공을 보호해주는 존재로서 주인의 힘을 인정하지 않으면 보호해주지 않는다는 것을 감안하면 전투나 이벤트를 통해서 입수할 수 있는 가능성이 높다.

지난 호에는 소환수로 소개되었던 리바이어선도 가디언 포스가 되었다. 이들 가디언 포스들은 과연 어떤 방법으로 입수할 수 있을까?

건블레이드의 사용법과 위력의 증폭

주인공 스콜이 장비하고 있는 무기인 건블레이드. 이 무기는 총과 검이 합성된, 지금까지의 상식으로는 생각할 수 없는 형태를 취하고 있다. 이 무기의 사용법 중 일부가 이번에 공개되었다.

이 무기는 적이 맞는 순간에 방아쇠를 당기면 공격력이 증가하는 무기(무슨 파워로 증가하는지는 아직 알 수 없다)로 방아쇠는 컨트롤러의 R1 버튼인 듯하다. 적이 건블레이드를 맞았을 때, 방아쇠를 당기지 않으면 적이 입는 데미지가 줄어든다. 이제까지 커맨드를 선택한 다음, 그냥 보기만 했던 전투가 이렇듯 액션 커맨드가 추가되어 보다 활동적으로 변하게 되었다.

공격이 맞는 순간, R1 버튼을 누르라고 말하는 젤.

스콜의 특수기, 연속검

스콜이 가진 건블레이드에는 어떤 조건으로 발생하는 특수 기술이 숨겨져 있다. 그것은 바로 '연속검'이라는 기술로서 이름 그대로 연속으로 검을 휘두르는 공격기다. 연속적으로 공격하기 때문에 적에게 큰 데미지를 입힐 수 있다. 이때, 적절한 타이밍에 맞춰서 방아쇠를 당기면 더욱 큰 데미지를 입힐 수 있다. 타이밍은 보통 때처럼 적을 공격하는 액션을 보고 맞추는 것이 아니라, 연속검을 발동시킬 때, 화면에 표시되는 게이지를 참고한다. 게이지는 오른쪽으로 향해서 일정 속도로 이동한다. 게이지 안에 있는 삼각 마크는 방아쇠를 당기는 타이밍으로, 게이지가 이 마크를 통과할 때를 맞춰서 방아쇠를 당기면 데미지가 증가한다. 게이지를 통과할 때 변화하는 색으로 데미지의 양이 변화하는 것 같다.

조건을 충족시키면 연속검이 발동된다. 'LIMIT'로 표시된 게이지에 주목!

스콜이 건블레이드를 치켜들었다! 게이지의 색깔이 점점 변한다

게이지 마크를 잘 확인해서 방아쇠를 당기면 적에게 더욱 큰 데미지를 준다

전투가 종료되면…

전투가 끝난 후에는 여기에서 얻은 아이템이 표시된다. 이외에도 경험치를 얻는 것에 의해서 스테이터스 업의 화면이 표시된다.

아이템이 어떤 효과를 가지고 있는가를 알 수 있도록 도움말 윈도가 표시된다

전투시 도주하는 경우…

이전 시리즈와 마찬가지로 이번에도 전투 중에 도망갈 수 있다. 이 경우에는 물론 경험치나 아이템 등은 얻을 수 없다. 또한 적에 따라서 도망갈 수 없는 경우도 있는 듯….

적에게 등을 보인 채 화면 밖으로 도망가는 스콜 일행. 도망치는 것도 중요한 작전 중 하나

거대한 보스 몬스터 등장!

'블랙 위도우' 이라는 이름을 가진 이 유니트는 기갑부대의 지원용으로 개발된 무인 기동공격 병기이다. 여러 개의 다리를 가지고 있어서 도로가 아닌 곳에서도 높은 기동성을 자랑할 뿐만 아니라, 점프를 통해 상당한 높이차가 있는 지형도 올라갈 수 있다. 무기로는 대구경 화기를 탑재하고 있지는 않지만 2대의 다리 부분과 1대의 팔 부분에 의한 공격으로 주임무인 대보병전을 효율적으로 수행할 수 있다. 또한 몸 전체에 공격 범위가 넓은 확산빔포 '레이 봄' 이 장착되어 있어 다수의 적에게 포위되어도 효과적인 공격이 가능하다.

블랙 위도우 X-ATM92식

전장: 12.8m
본체폭: 3.4m
전폭: 3.1m
전고: 3.1m(안테나 제외)
전체 중량: 97.2t
무장: Mk 15 확산빔포 1문
기관: 가스 터빈(330마력)
출력: 7,450마력
최대 속도: 43km/h(도로상)
38km/h(도로 이외)
항속거리: 500km

블랙 위도우에게 쫓기는 스콜. 걸음아 날 살려라!

확산빔포가 발사되려는 순간!

한 줄기 광선이 스콜 일행에게 발사된다

스콜 일행 주위에 뜨거운 열기가 발생!

거대한 화염 줄기가 일행을 덮친다. 엄청난 데미지를 입을 듯…

나~ 크래쉬 다시 돌아왔어요!

크래쉬 밴디쿳3

■제작사: SCEI
■장르: 3D액션
■발매일: 미정
■발매가: 미정

파라파와 더불어 플스를 대표하는 마스코트 중의 하나가 된「크래쉬 밴디쿳」. 이번 E3쇼에서 이「크래쉬 밴디쿳」의 최신작인 제 3탄이「크래쉬 밴디쿳 워프드」라는 제목으로 발표되었다. 이번 시리즈에서 밴디쿳은 얼마나 기상천외한 액션으로 플레이어를 즐겁게 해줄 수 있을까? 한번 기대해보자!

크래쉬 밴디쿳 제 3탄 등장!

백곰을 타고 다니거나 우주를 공중 유영하는 등 코믹한 움직임을 보여주었던「크래쉬 밴디쿳」가 다시 돌아왔다. 이번 시리즈는 새로워진 무대에서 더욱 재미있는 액션을 보여줄 것으로 예상된다. 이외에도 동료와 적 캐릭터가 새롭게 추가되었다. 그런데 이번 시리즈에는 과연 어떤 비밀들이 숨겨져 있을까?

E3쇼에서 발표된 타이틀. 부제가 워프드라니 혹시 시간여행이라도 떠나나?

E3쇼에서 공개된 크래쉬의 모형. 뒤쪽에 코코의 모습도 보인다

새로운 승차 동물의 등장

이번 시리즈에서는 전작의 백곰 포라처럼 크래쉬가 탈 수 있는 동물들의 종류가 늘어났다. 공룡처럼 생긴 동물에서부터 호랑이에 이르기까지 다양한 승차 동물이 등장한다.

코코가 호랑이를 타고 있다. 위험하지 않은가 보지?

공룡 새끼인가? 아무튼 크래쉬에게 도움을 주는 동물이다

크래쉬, 드디어 바다로 진출!

이제까지 크래쉬는 바다나 강에 빠지면 죽어버렸지만, 이번에는 물 속을 잠수할 수 있게 되었다. 물갈퀴와 산소통으로 사용해서 물 속을 자유롭게 수영하는 크래쉬의 액션이 기대된다.

잠수장비를 한 크래쉬 이제 바다도 나의 세계다!

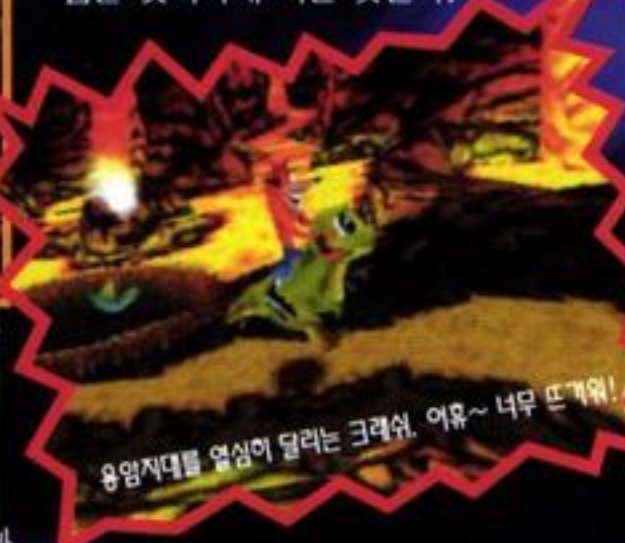
물고기 같이 생긴 수중 보트를 탄 크래쉬. 미사일도 발사할 수 있는 듯…

테스마니아 섬에서 탈출? 새로운 무대의 등장

전작까지는 남쪽의 테스마니아 섬이 크래쉬의 활동 무대였지만, 이번 시리즈는 중국의 만리장성이나 용암지대 등의 다양한 무대에서 플레이할 수 있게 되었다. 마침내 테스마니아 섬을 벗어나게 되는 것일까?

용암지대를 열심히 달리는 크래쉬. 어휴~ 너무 뜨거워!

크래쉬 앞에 나타난 새로운 적들

게임의 무대가 바뀐 만큼, 크래쉬를 괴롭히는 적들도 새롭게 바뀌었다. 중세 시대의 기사가 등장하여 긴 창으로 크래쉬를 공격하는가 하면, 거대한 공룡이 크래쉬의 뒤를 쫓아오기도 한다. 그런데 이번에도 콜텍스 박사가 다시 등장할까?

중세의 기사가 휘두른 창에 크래쉬의 상반신과 하반신이 싹둑!

이 녀석은 파예로아? 마법사야?

트리케라톱스처럼 생긴 괴물이 크래쉬를 쫓아온다. 쥐라기 공원에 왔나?

여동생 코코도 등장

크래쉬의 여동생인 코코는 노트북을 가지고 다니는 똑똑한 인텔리 우먼이다. 전작에서는 먼 곳에서 크래쉬에게 조언을 해주기만 했지만, 이번 시리즈부터 코코로도 플레이할 수 있다.

호랑이를 타고 만리장성 위를 달리는 코코

레가이어의 평화를 수호하는 세 전사의 모험담

레가이어 전설

■제작사: SCEI
■장르: RPG
■발매일: 98년 가을 예정
■발매가: 미정

「그란스트림 전기」를 출시한 이래로 그동안 전혀 RPG를 발표하지 않던 SCEI가 「레가이어 전설」이라는 이름의 RPG를 발표했다. 모든 그래픽이 풀 폴리곤으로 이루어져 있으며 화려한 입체 영상과 새로운 전투 시스템이 채택되었다(언뜻 보면 마치 FF Ⅶ을 연상시킨다). 과연 어느 정도의 완성도를 지닌 게임이 될까?

기대되는 SCEI의 풀 폴리곤 RPG

「레가이어 전설」은 환상적인 무대의 세계에서 모험을 해나가는 RPG로 캐릭터에서 배경에 이르기까지의 모든 것이 폴리곤으로 이루어져 있다. 부드럽게 움직이는 캐릭터와 그것을 연출하는 카메라 앵글은 영화적인 요소를 잘 살려주고 있다. 초원이나 황야는 아주 사실적인 3D로 처리되었으며, 폴리곤 특유의 어색함을 없앤 캐릭터는 다양한 표정과 움직임을 보여준다. 이외에도 듀얼쇼크를 지원하여 특정 이벤트가 발생할 때에 진동을 느낄 수 있다.

폴리곤 캐릭터는 아주 코믹하게 생겼지만, 분위기는 아주 심각하다

레가이어에 불사가의한 안개가…

무대는 '레가이어' 라고 하는 세계. 이곳의 인류는 '셀(獸)' 이라고 불리는 짐승을 도구로 사용하면서 번영해왔다. 그러던 어느 날, 레가이어에 정체 불명의 '안개' 가 나타났다. 이 안개에 닿은 셀은 점점 흉폭화되어 사람들을 공격하기 시작했다. 그러나 이 와중에서도 안개 근처에 거대한 벽을 새워 이 재난을 모면한 사람들이 있었으니….

셀부터 자신들을 보호하면서 살고 있는 레가이어 사람들

3명의 주인공 캐릭터가 처음으로 만났다. 과연 이들은 레가이어를 구할 수 있을까?

모든 필드를 폴리곤으로 구성

마을에서 던전에 이르는 모든 필드가 폴리곤으로 이루어져 있는 것이 이 게임의 최대 특징이다. 던전에는 여러 가지 함정들이 설치되어 있고, 그 안에는 퍼즐처럼 상상을 요구로 하는 곳도 있는 것 같다.

필드를 걷고 있는 반. 모든 지형이 폴리곤으로 이루어져 있다

박진감 넘치는 이벤트 신도 폴리곤 그래픽으로 진행된다

셀(獸)이란 무엇인가?

'셀' 은 레가이어에서 사용되고 있는 수수께끼의 생물로 태고의 인간들은 이것을 자신의 몸에 부착시켜서 무기나 도구로 사용해왔다.

새로운 전투 시스템, 「T・A・S」

이 게임의 전투 시스템은 〔택티컬 아츠 시스템〕 을 채택하였다. 커맨드 입력방식인 이 시스템은 액션 성격이 약하기 때문에 액션 게임을 잘 못하는 사람이나 RPG 초보자라도 할 지라도 간단하면서도 화려한 공격을 구사할 수 있다.

새로운 액션이 단조로운 전투를 흥미진진하게 해준다

기술을 조합하는 콤보 기술도 가능한 듯…

레가이어를 구할 3명의 주인공

반 VANN

이 게임의 주인공으로 바일론 권법을 자기술로 사용하는 소년이다. 아주 조용하고 싸움을 좋아하지 않지만, 악을 결코 용서하지 않는다

노아 NOAH

호기심이 강하고 감수성이 아주 풍부한 여자아이. 하지만 조금 덜렁대는 면도 있다. 늑대에게 길러졌다는데 그 이유는 알려진 바가 없다

가라 GAHRA

바이론 절의 수행승으로 육체 단련을 신조로 삼고 있다. 착실하고 직선적인 성격의 청년이다

트랏드갈드를 구하려는 마이스와 소디나의 모험 이야기

사우전드 암즈

■제작사: 아틀라스
■장르: RPG
■발매일: 12월 예정
■발매가: 미정

「사우전드 암즈」는 아틀라스와 레드가 함께 손을 잡고 공동 제작하는 RPG로 「패왕대결 류나이트」와 「성방식협 아웃 스타」 등의 만화와 애니메이션의 양쪽 분야에서 맹활약하고 있는 일본 작가 '이토 타게히코'씨가 원작과 기획을 담당한다.

아틀라스와 레드의 합작 RPG 시동!

여러 나라들로 이루어진 검과 정령의 세계 '트랏드갈드', 움직이는 섬나라인 수상(水上)국가 '란구드', 교역이 빈번한 부유도시 '샤란', 신비의 나라 미스카트니아, 그리고 막강한 과학의 힘을 통한 세계 지배를 획책하는 제국 '디아노바'.

이 게임은 제국 디아노바의 힘과 공포에 의한 지배로부터 사람들을 구하는 소년, 마이스 트라이언프의 이야기다. 주인공 마이스는 트랏드갈드의 지방 도시 '칸트'에서 대대로 정령단치사를 맡고 있는 집안의 아들로 나름대로 귀족으로서의 만족한 생활을 영위하고 있었다. 그런데 수개월 전, 제국 디아노바의 갑작스러운 침공을 받아 칸트는 손 쓸 겨를도 없이 영토를 빼앗기고, 그 바람에 마이스 가족도 뿔뿔이 흩어지게 된다. 마이스가 정처 없이 떠돌던 마이스가 도착한 곳은 바로 보이즈비 마을. 이곳에서 운명적으로 만난 마이스와 소디나의 모험이 이제 시작되는데….

마이스와 소디나와의 운명적인 만남. 여기에서 이야기가 시작된다

과연 마이스는 제국 디아노바로부터 사람들을 구할 수 있을까?

정령과 근대 문화가 공존하는 세계

이 게임의 세계에는 전원 풍경이 펼쳐진 벽촌(?)과 문명이 발달한 근대적인 도시, 신비로운 분위기를 지닌 지역 등 여러 가지의 장소가 존재한다. 이 게임의 이동 방법은 필드나 거리, 던전 등의 아래에서 내려다보는 시점의 맵에서 캐릭터를 조작하여 이동하는 친숙한 시스템으로 되어 있다.

세탁물이 줄에 걸려있는 민가에 들어온 마이스. 이외에도 목조나 콘크리트 등 여러 가지 타입으로 된 집들이 있다

이곳은 마을의 거리. 깔끔하게 정돈되어 있다

마이스가 폐광인 듯한 곳에 들어왔다. 이것이 던전일까?

2D와 3D가 융합된 애니모션 배틀

이 게임의 전투 시스템인 「애니모션 배틀」은 3D폴리건 배경에 2D 캐릭터로 구성되어 있다. 이렇듯 상반되는 2가지의 표현을 위화감 없이 융합하는 것으로 이제까지와는 다른 박진감 넘치는 전투 신이 전개된다

마이스의 공격! 3D 폴리곤 배경에 2D 캐릭터가 조화롭게 구성되어 있다

살기가 발동한 것일까? 전투 중의 연출은 애니메이션으로 진행된다

마이스 트라이언프

나이: 16세
출신지: 트랏드갈드의 지방 도시, 칸트

정령단치사의 피를 계승받은 지방 귀족의 아들로 '자신이 바로 이것이라고 결정한 것'과 '좋아하는 여자'에 대해서는 열정적으로 추진해나가는 경향이 있는 듯하다. 책임감이 아주 강하고 자신에 대해 정직하다

소디나 던프리드

나이: 15세
출신지: 트랏드갈드의 도시, 보이즈비

마이스를 신뢰하여 함께 모험을 떠나는 소녀. 성격이 아주 솔직하고 밝으며 누구든지 상냥하게 대해준다. 하지만 다른 여자들의 마음을 사로잡는 마이스에게는 의처증(?) 같은 면을 보이기도 한다.

다양한 캐릭터 메이킹과 화려한 그래픽으로 무장한 게임

세븐스 크로스

■개발사: NEC 홈 일렉트로닉스
■장르: S·RPG
■발매일: 11월 20일
■발매가: 미정

NEC 홈 일렉트로닉스 에서 개발중인 드림 캐스트의 2번째 작품, 「세븐스 크로스」는 드림 캐스트의 그래픽 능력을 살린 화려한 그래픽과 인공지능 기술을 활용한 작품으로 주목받고 있다. 과연 어떻게 인공 지능을 사용했고 또 드림 캐스트의 그래픽이 어떻게 표현되었는지 살펴보자.

이것이 진정한 DC의 능력이다!

진화하는 캐릭터

세븐스 크로스의 캐릭터는 진화를 한다. 처음에는 빈약하기 짝이 없는 하등 생물이지만 무언가를 먹고 「진화 경험치」와 「체성분」을 얻어 진화를 한다. 진화를 해서 강해지면 다른 생물과 싸운 후에 그 생물을 양분으로 할 수 있다. 진화 경험치는 일반적인 RPG의 '경험치'에 해당하는 것으로 어느정도 모이면 레벨업과 같은 개념의 'DNA 시트'를 작성하게 된다. 체성분은 인간의 뼈, 근육, 수분 과 같은 것인데 모두 6가지로 나뉘어 진다. 이 체성분을 소비하는 것으로 HP나 MP가 생성된다.

칼처럼 생긴 팔로 공격한다.

도형을 보고 스스로 학습하는 S.O.M 시스템

S. O. M (셀프 오거너제이션 맵)은 인공지능 기술에 의한 도형 인식을 뜻한다. 이 최첨단 기술이 「세븐스 크로스」에 도입되어 있다. 플레이어는 그냥 아무 생각하지 않고 시트 코드를 컨트롤러로 그리면 된다. 그러면 S. O. M이 플레이어의 개성이나 법칙으로서의 이해로 학습, 이해, 감추어진 진화형태의 테이블로 맞추는 것이다. 즉 이 게임에는 예정된 변화나 틀이 전혀 없다는 것이다. 오직 플레이어의 잠존의식에 의해 진화가 진행되는 것이다. 이렇게 S. O. M에 의해 판단된 결과에 따라 머리, 팔, 몸통 등 어느 부분에 어떤 파츠로 편성이 되는지 정해진다. 이렇게 해서 만들 수 있는 캐릭터는 무려 81만 종에 달한다. 자유와 다양성을 한계까지 끌어올린 시스템이 아닐까?

마치 인어와 같은 모습의 캐릭터. 수중 이동에 유리할 것 같다

낫처럼 생긴 양팔이 무기인 캐릭터. 가슴 부분에 있는 눈알 모양의 장기가 눈에 띈다

갑충과 같은 장갑이 돋보인다. 이동속도는 둔해 보이는데…

드림캐스트의 능력을 살린 화려한 그래픽

PowerVR2의 도입으로 지금까지의 게임기로는 힘들었던 '음영처리' 효과 등 그래픽 기능이 훨씬 강화됐다. 따라서 보다 리얼하고 자연적인 표현으로 영상 레벨의 비약적인 발전을 보여주고 있다. 여기서는 그러한 그래픽 처리를 중심으로 살펴보자.

주변의 배경이 몸에 비치는 것이 보이는지?

반투명 효과. 물 속의 다리가 확실하게 보인다

나무 그늘로 어둡게 되어 있던 캐릭터가 라이트닝을 사용하면 빛으로 인해 밝아진다

전국 TURB

92년에 PC98 프리게임 소프트로 등장한 액션 RPG 「전국 TURB」가 완전 리메이크되어 드림캐스트로 등장했다. 지금까지의 게임과는 차원이 다른 동화같은 그래픽을 보여주는데 과연 어떤 게임이 될지?

겉모습에 속지 마라! 이곳은 지옥이다!

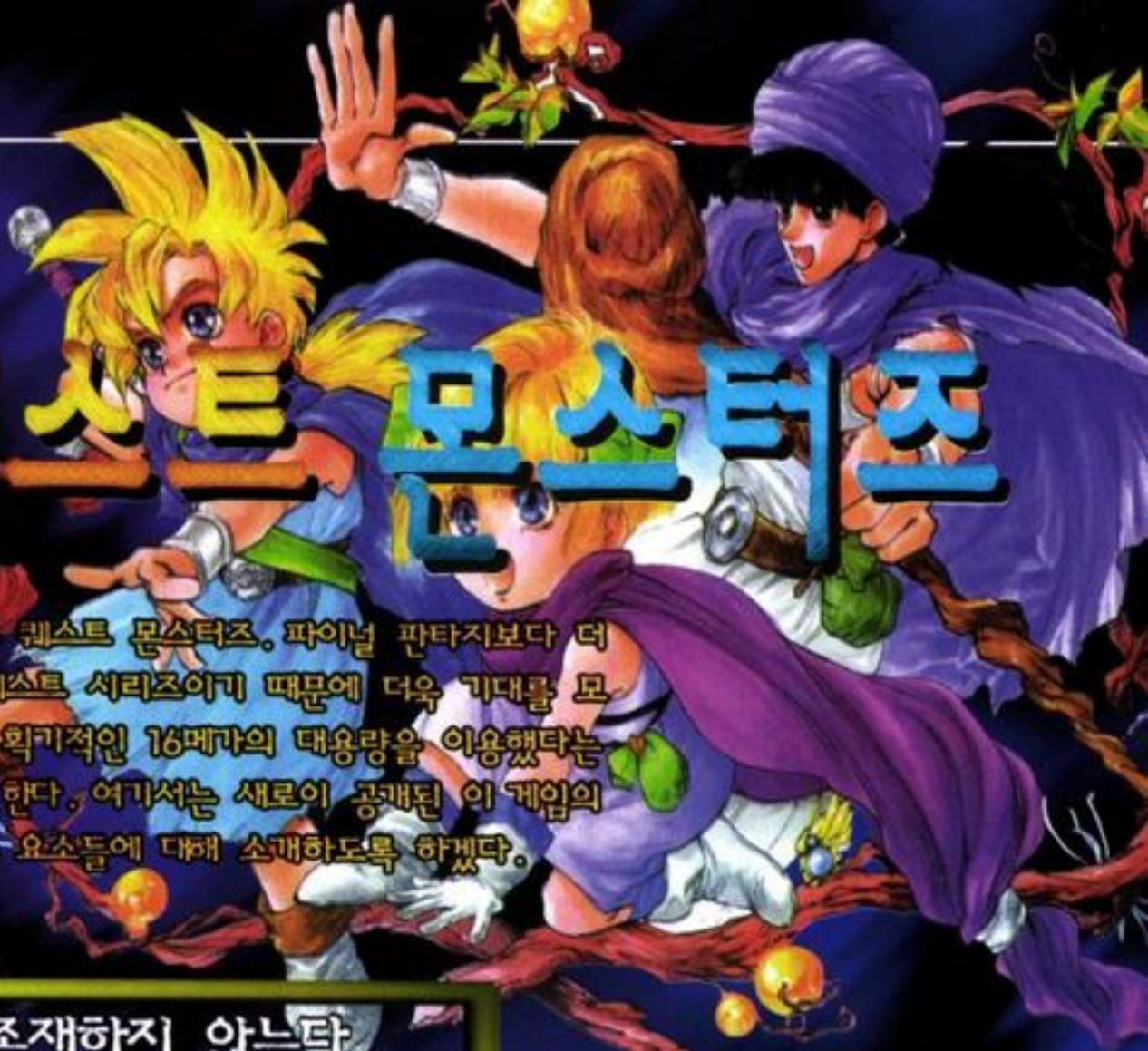
얼뜻 보면 귀엽고 깜찍한 'TURB'의 세계. 하지만 이곳에 사는 사람들은 모두 이기주의자들이다. '요정'은 고양이(겉으로 보면 사람)들이 가장 좋아하는 음식. 주인공인 '지노'도 자기자신의 이익만을 생각한다. 과연 이 게임에 정의는 없는 것인가?

부상당해 치료받고 있는 병사에게 "죽는 게 무서워요?"

주인공인 지노는 여행 도중 우주선이 부서져서 라이온 혹성에 불시착한다. 그 때 라이온 혹성에서는 고양이 나라와 양 나라의 전쟁이 한참 진행중이었는데, 하늘에서 내려온 지노는 뜻하지 않게 고양이들의 구세주로 모셔져 대장이 된다.

나를 따르라!

몬스터와 함께 하는 테리의 대모험!!

드래곤 퀘스트 몬스터즈

■개발사: RPG
■장르: 에닉스
■발매일: 9월 발매 예정
■발매가: 4,800엔

드디어 9월중 발매가 결정된 드래곤 퀘스트 몬스터즈. 파이널 판타지보다 더 많은 팬을 확보하고 있는 드래곤 퀘스트 시리즈이기 때문에 더욱 기대를 모으는 작품이다. 미니 컴보이로서는 획기적인 16메가의 대용량을 이용했다는 소식은 팬들의 마음을 더욱 들뜨게 한다. 여기서는 새로이 공개된 이 게임의 스토리의 일부와 전투시스템과 같은 요소들에 대해 소개하도록 하겠다.

테리와 함께라면 두려움은 존재하지 않는다

누나, 미레유가 납치되다!

어느 날 밤, 무심코 잠에서 깨어난 테리 앞에 한 마리의 몬스터가 나타난다. 그 몬스터의 이름은 '왈보'. 왈보는 테리의 눈 앞에서 순식간에 미레유를 끌고 장롱속으로 사라져 버린다.

당황한 테리의 앞에 이번에는 '와따보'라는 또 다른 몬스터가 나타난다. 테리는 앞 뒤 가릴 것 없이 오직 누나를 구하기 위해 와따보와 함께

사이좋게 살고 있던 테리와 미레유

○갑자기 나타난 왈보라는 몬스터

○미레유를 납치해가는 왈보

이번에는 와따보라는 몬스터가 나타났다

와따보와 함께 장롱으로 뛰어드는 테리

장롱속으로 뛰어들게 된다. 그가 도착할 장소가 어떤 곳인지도 모른 채..

별내림의 대회

테리가 도착한 곳은 거대한 나무들로 가득찬 '큰나무 나라'라는 곳이었다. 그곳의 왕을 만나러 간 테리는

도착한 곳은 수수께끼의 세계

왕으로부터 대회 출전 부탁을 받는 테리

왕으로부터 슬라린을 하사받고

우선은 도망간 호이밍을 찾아내자

왕으로부터 나라를 대표해서 '별내림의 대회'에 출전해 달라는 부탁을 받게 된다. '별내림의 대회'란 각국에서 내노라하는 '몬스터 마스터'가 모여 실력을 겨루는 성대한 잔치. 이 대회에서 우승하게 되면 이 나라에 와있는 미레유도 테리의 소식을 접할 수 있을 것이라고 생각한 테리는 왕의 부탁을 받아들여 몬스터 마스터가 되기로 결심한다.

본격적인 모험은 시작되고..

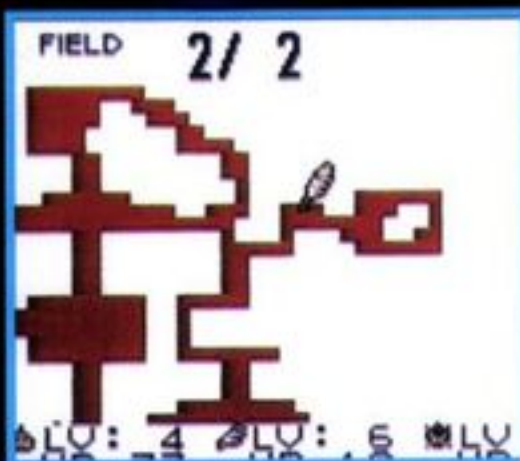
별내림의 대회에 출장하기로 한 테리는 왕으로부터 받은 슬라린이라는 동료 몬스터를 하사받게 된

GB답지 않은 섬세한 그래픽이 돋보인다

테리 뒤에 서 있는 것이 동료 몬스터, 슬라린?

몬스터에게 먹이를 주면 동료가 되기 쉽다는데

사람들로부터 정보를 얻고

들어갈때마다 지형이 변화한다

지도를 수시로 확인하도록 하자

다. 마침 그때, 호이미 슬라임인 호이밍이 나무 나라에서 도망쳤다는 사실이 알려지게 돼고 테리는 '대지의 방'에 있는 여행자의 문에 뛰어들어 호이밍을 찾기 위한 모험을 시작하게 된다. 그런데 여행자의 문 저편에는 들어갈 때마다 지형이 변화하는 이상한 세계가 기다리고 있다. 과연 테리는 호이밍을 찾아낼 수 있을까?

드래곤 퀘스트 IV를 떠올리게 하는 지형

몬스터를 지휘하는 작전표

열심히 하자고! (ガンガンやろうぜ)
-모든 능력을 최대한 발휘하여 단숨에 적을 물리친 다

여러 가지 해보자 (いろいろやろうぜ)
-보조 마법이나 특기와 같은 것들을 골고루 사용하도록 하는 작전

생명을 소중히! (いのちをだいじに)
-조금만 피해를 입어도 회복 주문을 사용하여 회복하도록 한다

명령한다! (めいれいさせろ)
-동료 몬스터에게 일일이 행동을 명령할 수 있다

얼마나 많은 몬스터를 동료로 삼을 수 있을까?

드래곤 퀘스트 몬스터즈의 전투에서 테리는 싸우지 않는다. 그렇다면 대체 누가 전투를 벌이는가? 그것은 바로 테리가 모험 도중에 동료로 삼은 몬스터들이다. 테리는 동료 몬스터들을 조종하여 적 몬스터와 싸우게 하는 것이다. 테리는 단지 전투중에는 동료 몬스터들에게 작전 지시를 내리거나 회복 아이템과 같은 도구를 사용해주는 간접적인 역할만을 수행한다.

적과의 만남

상황에 맞는 적절한 작전을 선택하자

동료로 삼고 싶은 몬스터가 나타나면 마물의 먹이(まもののエサ)를 준 후 승리하도록 하자. 그러면...

이 게임의 가장 매력적인 요소는 바로 '적 몬스터를 동료로 삼을 수 있다'는 점이다. 물론 드래곤 퀘스트 시리즈는 5탄과 6탄에서 이미 몬스터를 동료로 삼을 수 있는 시스템을 채용한 바가 있지만 이번 시리즈는 몬스터들이 그야말로 전투의 주체가 된다는 점에서 많은 변화가 있다고 할 수 있다. 몬스터를 동료로 삼는 방법은 이전 시리즈와 동일하다. 테리가 전투에서 승리한 후, 쓰러져있던 몬스터가 갑자기 일어나 동료로 삼아달라고 부탁할 때가 있

는데 이에 응하게 되면 바로 몬스터를 동료로 삼게 되는 것이다. 동료 몬스터는 최대 3마리까지 함께 데리고 다닐 수가 있으며, 나머지 몬스터들은 몬스터 목장이라는 곳에 맡겨둘 수 있다. 이 게임에 등장하는 200마리 이상의 몬스터 중, 당신은 몇종류의 몬스터를 동료로 삼을 수 있을까?

일어나서 동료가 되어준다!

드래곤 퀘스트 몬스터즈를 기다리는 팬들에게

어느새 드래곤 퀘스트 6가 등장한지도 거의 3년째에 접어들어가고 있다. 비록 도중에 드래곤 퀘스트3의 리메이크판이 발매되긴 했지만 새로운 드래곤 퀘스트를 원하는 팬들의 갈증을 풀어주기에는 다소 부족한 면이 있었다. 그러나 PS로 등장할 예정인 드래곤 퀘스트7은 소식도 없고.. 하지만 이러한 팬들의 갈증을 단번에 풀어줄 수 있는 것이 바로 드래곤 퀘스트 몬스터즈이다.

드래곤 퀘스트에 등장했던 테리를 주인공으로 삼아 다소 외전적인 성격을 띠고 있긴 하지만 GB로서는 획기적인 16메가 대용량을 채용하고 이전과 다른 새로운 시스템을 도입하는 등 이전의 드래곤 퀘스트 시리즈의 속편으로서 충분한 가치를 지닌 게임이라고 여겨진다. 그리고 한마디 덧붙이자면 GB는 아직 죽지 않았다?

월드컵, 그 흥분의 도가니로...

인류의 화합과 꿈의 대제전 월드컵 프랑스 '98. 한국대표는 세계레벨의 높은 벽을 느끼며 온 국민이 염원해마지 않던 1승과 16강 진출의 비원달성의 꿈을 2002년까지 접게 되었다. 과연 FIFA컵의 주인은 누가 될 것인지? 게임계도 예외는 아니어서, 많은 축구게임이 쏟아져 나왔고, 많은 유저들이 TV리모콘을 잡지 않았던 시간에는 패드를 들고 친구들과 비명을 질러대지 않았을까 한다. 멕시코를 3-1로, 네덜란드를 5-0으로 통쾌하게 이겨주자.

김준형(하이텔ID juliano, 붉은악마 회원)

첫골의 기쁨도 잠시…

쓰러지는 한국축구

비평의 대상과 의의

이번 챔프에서는 프랑스 '98을 맞아 발매된 축구게임중 유저들에게 잘 알려진 4개의 신작타이틀을 평가해보려고 한다. 평가대상은 월드사커 실황 위닝일레븐3 -월드컵 프랑스98(PS, Konami, 이하 위닝 3), 월드컵 '98프랑스 -Road to Win-(SS, Sega, 이하 로드 투 윈), 실황 월드 사커 98 -월드컵 프랑스-(N64, Konami, 이하 실황98), 그리고 World Cup '98(PC, PS, N64, EA SPORTS, 이하 World Cup '98). 평가기준은 여러 관점이 있을 수 있으나, 일반적인 게임평가 기준과 아울러 축구라는 장르의 특수성을 감안하여 다각도로 분석하고자 한다. 기본조작법에 관한 설명 여기서는 생략하기로 한다. 축구게임은 다른 게임에 비하여 그 조작이 분석을 요할 만큼 까다롭지는 않기 때문이다.

아직 게임을 구입하지 않은 유저들에게는 구매가이드로서, 또한 이미 구입한 유저들에게는 자신이 보유한 게임과 그렇지 않은 게임 사이의 장단점을 좀더 자세히 살필 수 있는 비평으로서 역할을 다했으면 한다. 다만 기종과 소프트메이커를 대표하는 본 게임들에 대한 필자의 판단은 어디까지나 결국 주관적인 것일 수밖에 없는 것임을 양해 바란다.

평가기준

각 게임을 평가하는 기준은 일반적인 기준으로서 그래픽(Graphic), 뮤직/사운드(Music/Sound effects), 그리고 축구게임의 특성을 감안한 조작성(Control), 그리고 마지막으로 게임성(Gameplay) 등의 네 부분으로 크게 나누어 살펴보고자 한다.

축구게임의 일반적인 특성

각 소프트에 대한 분석을 시작하기에 앞서, 우선 다른 장르의 게임과 구별되는 축구게임의 일반적인 특성을 살피는 것이 축구게임을 이해하고 평가하는 데에 필요하다고 본다.

축적된 노하우가 요구된다

축구게임의 가장 큰 특성의 하나는, 동일한 필드에서 동시에 양팀 22명의 움직임을 표현해내야 한다는 것이다. 얼핏 생각하면, 야구나, 미식축구, 농구 등의 스포츠게임이나, 스타크래프트같은 실시간 전략 시뮬레이션 게임에서도 많은 유니트들이 리얼타임으로 움직이지 않는가 생각할 수 있을지 모르지만, 축구와는 다르다. 야구의 경우, 유니트의 움직임은 본질적으로 순차적이다. 투구, 포구, 타격, 송구, 이 과정에서 전 선수가 움직일 필

야구의 움직임은 볼의 진행에 따라 순차적이다

요는 없다. 오직 볼의 진행에 따라 볼을 컨트롤하는 선수만 제대로 표현해 내면 된다. 유격수 앞 땅볼을 쳤을 때 외야수의 움직임은 중요하지 않은 것이다. 미식축구와 농구에서는 선수의 수가 많고 동시에 움직임에도 불구하고, 기본적으로는 공격과 방어가 기본적으로 미리 정해진 전략에 따라 실행되기 때문에 오히려 움직임이 프로그래밍하기 쉬운 것이다.

유저의 명령에 따른 움직임이 중요한 전략시뮬레이션

전략시뮬레이션에서는 유니트들의 동작은 본질적으로 유저가 내린 명령에 따라 실행되는 것이므로 어떤 독창적인 움직임보다는 유저의 명령을 그대로 완수해내는 것이 게임인공지능(AI)의 가장 큰 과제가 된다. 그러나 축구게임에서는 무려 22명이나 되는 선수들의 개별적이면서도 조직적인 움직임을 제대로 표현해 내야 한다는 과제가 있다. 여러 종류의 포메이션, 그리고 개별적인 작전과 전술, 볼을 가지고 있는 선수에 대한 다른 선수들의 움직임, 커버플레이 등, 넘어야 할 과제가 한 둘이 아닌 것이다. 또한 게임플레이나 난이도에 있어서 실

제와 가장 근접하게 하기 위하여 필요한 미묘한 밸런스 등의 조정은 결코 축구게임의 제작을 쉽지 않은 것으로 만든다.

작품의 수가 적어지고 있으며 시리즈화되고 있다

널린 것이 축구게임 아닌가 생각할지 모르지만, 그렇지 않다. 특히 게임의 표현수단이 발달할수록 축구게임을 발매하는 메이커의 수는 줄어들고 있다. 앞에서 살펀 바대로 상당한 수준의 기술력이 축적되지 않고서는 작품의 질을 보장할 수 없기 때문이다. 또한 당연한 이야기지만, 축구라는 단일주제를 다룬 게임들이기 때문에, 내용의 독창성과 스토리, 개성과 같이, 다른 장르의 게임에서 일반적으로 중요한 것으로 평가되는 게임의 요소들은 차별화되기가 힘들다. 따라서 당연히 유저들의 관심은 그래픽이라든가, 사운드, 인터페이스 등 기종의 성능에 의존하게 되는 부분에 집중하게 되며 이러한 부분에서는 우열이 명확하게 된다. 또한 앞서 밝힌 바처럼, 축구게임으로서의 본질적인 선수들의 움직임, 조작성, 난이도 등의 소위 게임성 역시, 어떤 개성 내지는 재치보다는 앞서서 밝힌 바와 같이 축적된 기술력과 노하우가 요구되기 때문에 작품의 편차가 심하게 드러나 보이게 되는 것이다. RPG의 경우 스토리나 구성, 세계관과 같은 면에서 개성과 독창성을 발휘할 수 있기 때문에 그래픽이라든가, 사운드, 하드웨어 측면에서의 기종의 성능과 같은 요소만이 게임을 평가하는 기준이 아니고(GAST의 '마리의 아뜨리에', 혹은 프롬의 '킹스필드' 시리즈와 같은 작품의 성공을 생각해보면 명확해진다. 물론 '마리'나 '킹스필드'의 비주얼이나 사운드가 형편없는 것은 결코 아니다. 그러나 두 작품보다 훨씬 아름다운 그래픽과 사운드를 보여주고서도 정작 참신성, 스토리라인, 구성 등에서 뒤떨어져서 참패한 게임들도 적지 않다), 따라서 논쟁의 쟁점이 항상 푸짐하게 되는 것이다.

그래픽이 게임의 전부가 아니다.

물론 축구게임에도 논쟁은 분명히 있다. 그러나 대체로 이러한 논쟁은 축구게임자체에 대한 논쟁이라기 보다는, 게임일반에 대한 유저들의 취향의 차이, 즉 사실성과 호쾌함에 대한 취향차이라든가, 앞서 밝힌 것처럼 축구게임의 특성상 기종의 성능을 상징하는 대표성에 기인하는 것이 많다고 하겠다.

바람 잘 날 없는 기종싸움

당연한 결과로, 어느 정도 수준의 소프트메이커의 경우에만 기술과 노하우의 축적, 그리고 보장된 시장에서의 성공을 바탕으로 지속적인 시리즈를 내놓게 되고 결국에는 동일 기종내의 경쟁작품을 따돌리고 독점적인 위치를 구축하게 된다. 대표적인 예로, 코나미의 실황축구시리즈를 들 수 있다. 본 작품은 SFC에서의 첫 시리즈 발매 이후로, PS와 N64에서의 독립된 계승(SFC의 명작 실황 시리즈의 후계자인 PS, N64의 실황 시리즈중 과연 어느 쪽이 정통인가 하는 문제는 유저들의 흥미로운 논쟁거리이다. 정통의 기준이라는 것은 미묘한 문제이지만, '게임으로서 우수성' 과 같은 판정하기 어려운 부분을 기준에서 제외하고 다만 SFC와의 연속관계에서 살펴본다면 타이틀명(실황 월드 사커), 조작 인터페이스, 메뉴 구성(시나리오 모드), 게임성 등의 여러 측면에서, N64쪽의 실황시리즈가 SFC의 전통을 확실히 계승하고 있음을 확인할 수 있다)에 이르면서, 감히 다른 경쟁사들이 넘볼 수 없는

게임들의 소개

	위닝	로드 투 윈	실황98	월드컵98
기종	PS	SS	N64	PC, PS, N64
동시플레이	2인	2인	4인	4인/8인/4인
등장국가 수	40개국	32개국	64개국	40개국
실명여부	일본만	일본만	일본만	완전실명
에디트기능	선수, 이름	이름만 가능	선수, 이름	선수, 이름
저장매체	메모리카드	본체, 메모리팩	콘팩	드라이브, 메모리카드, 콘팩
경기장 수	5개	5개	9개	10개

지위를 차지하게 되었다. 세가의 빅토리 골이나, 월드와이드 사커 시리즈, 그리고 버철 스트라이커 시리즈는 각각 새턴과 아케이드를 대표하는 축구게임이 되었으며, EA사의 FIFA시리즈는 게임기에서는 아직 낮은 퀄리티 때문에 고전하고 있으나, PC에서는 축구게임의 대명사가 되었다. 축구게임에서 이러한 현상은 앞으로 더욱 심화될 것으로 예상된다.

본가의 계승자는?

월드사커실황 위닝 일레븐 3 - 월드컵프랑스' 98 (Playstation)

월드사커 실황 위닝 일레븐 3

본 작품은 KCET(코나미토쿄)팀의 위닝 일레븐 시리즈의 최신작으로서, 일본 J리그를 다룬 J리그 위닝 일레븐 시리즈까지 포함하면 플스로의 6번째 작품이다. 96년, 97년, 98년 3년째 작품을 내놓을 때마다, 항상 KCET는 우선 J리그를 주제로 전년과는 작품의 틀을 완전히 바꾸어서 내놓은 뒤, 얼마간의 시간이 흐른 후, 기본적인 틀은 바뀌지 않은 채 몇 가지 미세한 점만 개선해서 월드판을 내놓고는 했다.

따라서 플스의 위닝 시리즈의 월드판은 J리그가 아니라 세계각국으로 플레이할 수 있다는 메리트 외에는, 닌텐도64의 실황시리즈에 비해서 발매전 유저들에게 큰 기대를 얻지는 못했다. 그러나 이번 작품은 발매된 뒤 예상외의 호평을 얻고 있다. 물론 위닝 3는 작년에 나왔던 J리그 실황 위닝 일레븐 3에서 전체적인 그래픽이라든가 메뉴 인터페이스, 조작법 등은 거의 바뀐 것이 없다. 따라서 유저들은 기본적으로 J리그 위닝 3의 기본적 감각을 그대로 연상해도 좋다. 하지만 게임성(Gameplay)에 있어서의 눈에 띄지 않으면서도 대폭적인 개선에 주목할 필요가 있다.

실황 월드사커 - 월드컵 프랑스' 98 (Nintendo 64)

실황 월드 사커 98

SFC의 실황시리즈의 정통을 잇는 본가의 최신작. KCEO(코나미 오사카)의 Major A 팀의 작품으로, 작년에 혜성같이 등장, 닌텐도64의 성능은 이것이다! 라고 웅변하듯 보여주었던 명작중의 명작 실황 월드 사커 3의 아들격 작품이다. 할아버지격인 실황 J리그 퍼펙트 스트라이커의 미비점을 보완하여 나타난 실황 월드 사커 3에 대한 감동이 너무나 컸던 데다가, 닌텐도64의 소프트발매의 부진까지 겹쳐 이번 실황98에 대한 닌텐도64 유저들의 기대는 거의 하늘을 찌를

듯 했다. 예상대로 실황 98은 등장 첫 주만에 PS 소프트들의 두터운 아성을 뚫고 닌텐도64 소프트로는 참으로 오랜만에 PS의 월드 위닝 3에 이어 전체 소프트 판매에서 2위를 차지하였다. 그러나 과연 기대한 만큼의 퀄리티를 보여주고 있는 것인지? 확실히 새롭게 개선된 점은 정통 축구게임으로서의 품격과 무게를 더해준다. 그러나 웬일인지 시간에 쫓겨 황급히 발매한 듯한 느낌이 드는 이유는? 아래에서 자세히 살피기로 한다.

월드컵프랑스'98 -Road to Win- (Saturn)

월드컵프랑스'98 -Road to Win-

빅토리 골 시리즈, 월드 와이드 사커 시리즈로 새턴 축구게임의 자부심을 지켜오던 맹주 세가. 프랑스 월드컵을 맞이하여 월드컵 라이센스를 일부 취득한 작품을 내놓았다. JFA(일본축구협회)의 라이센스도 취득하여 일본대표 이름이 실명으로 등장한다(앞의 두 코나미 작품도 마찬가지다).

본 작품의 특징으로는 월드컵에 처녀 진출한 일본의 감동을 느낄 수 있게 철저하게 일본대표 위주로 제작되었다는 점을 들 수 있겠다. 처음에 전원을 켜면 오프닝으로 일본의 '비원의' 월드컵 출전사를 역대 대회 예선전에서의 참담한 성적과 함께 나레이터가 이야기해준다. 일본인이라면 감동을 느낄 수 있을지도. 또한 메인 메뉴에서의 독특한 Road to France 모드. 선택하면 대뜸 '아시아 제3대표 최종선발전' 이란 단어와 함께 일본이 혈전을 벌여 월드컵 진출권을 따냈던 이란과의 경기를 재현한 모드가 있다. 여기서 승리하면 본선진출이고, 패하면 호주와의 플레이오프를 벌인 뒤 여기서도 지면 게임 오버.

전체적으로 게임이 엉성하다는 느낌을 감출 수 없다. 세가, 연말로 예정된 Dreamcast에 여력을 빼앗긴 것인지? 이번에 나온 로드 투 윈은 새턴에 대한 세가의 지원 의지에 의문을 품게 만든다. House of The Dead의 이식(해보면 안다. 진정한 공포를 원하는 사람은 필히 해 볼 것. 초록색 피는 애교다)은 정말 최선을 다했던 것인지에 대한 의문까지 들게 된다. 물론 세가가 만드는 새턴 스포츠 게임의 나름대로의 꾸준한 장점도 있는데, 이점은 뮤직/사운드 부분에서 논할 수 있을 것이다.

World Cup' 98 (PC, PS, N64)

EA의 World Cup'98

PC유저는 물론이고 게임기 유저들에게도 잘 알려져 있는 EA Sports의 최신작이다. 정말 이번 작품은 '야심작' 이라 불릴 만하다. 지금까지 나온 EA사의 축구게임 중 가장 발전된 게임으로 평가받고 있다. 무엇보다 FIFA의 완전한 라이센스 취득을 통하여 EA가 독점보유하고 있는 FIFA등록 선수 실명사용권은 특히 이번 월드컵을 맞아서 매력적인 구매요소로 작용하고 있다. 이외에도 실제 일정과 똑같은 경기스케줄, 월드컵이 열리는 10개 구장의 완벽한 렌더링, 역대 월드컵 결승전의 재현 등은 World Cup '98을 월드컵 분위기를 가장 만끽할 수 있는 게임으로 주저없이 추천하게 만든다. PC와 PS, 그리고 N64용으로 일찍부터 발매가 되었는데, 세 플랫폼에서의 그래픽이라든가 사운드에서 약간의 차이는 있지만, 게임내용의 구성 자체는 완전 동일하다.

EA가 내놓던 FIFA시리즈의 가장 최근작 FIFA 98: Road to World Cup에 비해서 기본적으로 달라진 점은 없으며 선수 에디트 기능, PK모드, 트레이닝 모드 등 요즘은 축구게임이 일반적으로 가지고 있는 옵션은 다 보유하고 있다. World Cup '98을 보면 이즈음 EA가 코나미의 축구게임의 장점을 많이 모방하고 있다는 느낌이 든다. 하지만 EA사의 게임은 언제나 실제 경기를 할 때 문제점이 드러난다. 역시 부문별 평가에서 살펴보기로 하자.

그래픽

오프닝 데모는 EA의 World Cup'98이 Chumbawamba의 흥겨운 노래 Tubthumping과 함께 세련된 동영상으로 제공되고, 로드 투 윈과 실황98도 간단하게 슬라이드 형식으로 보여주지만 강력한 동영상기능을 자랑하는 플스의 위닝3는 전혀 없다. 순전히 성의부족이 아닌가 생각된다. 이 점은 KCET에 불만이다.

로드 투 윈의 비장한 오프닝

메뉴 인터페이스는 위닝 3와 로드 투 윈, 그리고 World Cup '98이 모두 깔끔한 편이다. 실황98은 전작에 비해서는 퇴보하지 않았나 하는 생각이 든다. 선수들의 지저분한 얼굴 그래픽도 그렇고 시간에 쫓겨 날림으로 만든 것이 아닌가 하는 생각을 지울 수 없다.

본론이라고 할 수 있는 게임 화면. 단연 실황98의 우위이다. 저해상도 게임에서 앤티 앨리어싱(Antialiasing. 울퉁불퉁한 선의 단면에 중간색을 입힘으로써 매끄럽게 보이게 하는 특수효과. 흐릿해 보일 수도 있다)의 효과가 이렇게 멋진 게임은 닌텐도나 레어가 제작한 게임을 제외하면 닌64용 게임에서는 아마 이 실황98이 유일하지 않을까 생각된다. 똑같은 KCEO에서 만든 '2월의 비극' 인더존 '98을 생각해 보자! 물론 제작팀이 같지는 않지만 인더존 '98은 저해상도에 앤티 앨리어징의 남용으로 인터넷의 유명한 닌64 전문 사이트(WWW. IGN64. COM)에서 '신사숙녀 여러분, 닌64 게임중 가장 blurry한(blur 명사. 1 오점; (잉크의) 얼룩 2. 흐림, 선명치 못함) 게임을 소개합니다' 란 불명예스런 평가까지 받아야 했다. 경기장의 렌더링이 EA의 World Cup '98 만큼 리얼하지는 않지만, World Cup '98과는 도저히 비교가 되지 않을 정도로 부드럽고 매끈한 경기진행을 가능케 하는 높은 프레임 레이트는 실황 98에서 더욱 향상되

었다. 야간 경기가 진행될 때 4군데에서 비추는 조명과 그림자의 환상적인 묘사! 조명발을 듬뿍 받은 선수들의 리얼한 모션 움직임 또한 특별하다. 축구게임을 처음보는 사람들은 자신도 모르게 저 옛날 우주복 속의 이정재가 연발하던 LG 3DO(LG와 미국의 3DO사, 그리고 일본의 마츠시타사가 의욕적으로 추진했던 32bit 게임기. 일명 삼돌이. 필자는 작년에 6만원에 본체와 게임시디4장을 눈물을 뿌리며 처분했다) CF의 카피 멘트, '우와 이게 영화야 게임이야?' (우와 이게 정말 32bit 게임기야' 라는 멘트가 제일 솔직하지 않았을지)가 입에서 절로 나올 것이다. 정말이지 실황 98의 화려하고 다채로운 모션을 보지 않고서는 축구게임을 논할 수가 없다.

다채로운 드리블 기술은 실황98의 자랑

드리블, 질주, 슈팅, 골키퍼의 동작 등을 보고 있노라면 제작진 Major A팀은 모션 캡쳐의 특출난 귀재이거나, 아니면 시간과 돈 그리고 축구에 대한 정열과 장인정신이 넘쳐나는 매니아가 아닐까하는 생각이 든다. 그뿐만 아니다. 심판의 제스쳐나 선수들의 반응, 환상적이고 감칠맛 나는 골 세레머니를 보았는가? 친구와 2인 대전을 하다가 골을 넣고 세레머니를 보고 있으면 절로 몸이 따라갈 정도로 통쾌하고 리얼하다.

너, 한 축구 하는데?

그러길래 함부로 태클하지 말~란 말이야!

상대 분노게이지의 증폭은 무시해도 좋다. 그것이 바로 축구이기 때문이다! 뿌요뿌요나 봄버맨이 아니란 말이다! 골을 넣고도 즐거워하지 않는 그대, 벌써 비아그라가 필요한 것일지도 모른다. 여담이지만 버철 스트라이커2에서의 어줍잖은 움직임은 빛나는 모델3를 실로 욕되게 하는 처사라고 하지 않을 수 없다. 로드 투 원의 움직임은 더욱 황당하다. 선수들이 뛰는 건지 오리가 뒤뚱거리는 건지…. 폴리곤으로 선수들을 구성한 것은 보다 현실감있는 움직임을 보여주기 위해서가 아닌가…하는 기존의 상식이 뒤집히는 순간이다. 차라리 괜찮은 스프라이트로 구성한 2D 축구게임이 훨씬 낫지 않을까. 10년여년도 전에 Tehkan이 게임센터용으로 출시한 '월드컵'이란 축구게임이 PC용 에뮬로 나온다면 더 멋질 것이다. 세가 이리마지리 사장은 드림캐스트 시연회에 얼굴마담이나 하지 말고 직접 AM2연과 새턴용 축구게임 제작부서를 독려하라! 플스의 위닝 3 제작팀과 EA사의 개발진도 모션의 리얼리티 구현을 위해 부단한 노력을 하고 있음은 시리즈의 후속작이 나올 때마다 느낄 수 있고, 올해의 작품에서도 예외는 아니다.

성능에 비해 노력이 아쉬운 버철 스트라이커2

화려한 실황 98의 그래픽에 비하면 위닝 3는 그냥 평범하다. 특수효과를 전혀 쓰지 않은 '화장기 없는 수수한' 그래픽을 보여준다. 다행히, 별로 지저분해 보이지 않는 것은 위닝3의 최대미덕이라고 해야 할 것이다. 새턴의 로드 투 원 역시 저해상도인데 저해상도 자체를 문제삼지는 않겠다. 선수들의 모델링이 우스꽝스럽게 된 점(선수들이 모두 3등신 내지는 4등신으로 보인다)도 워낙 앞서 언급한 희극적인 모션 때문에 신경쓰이지 않을 것이다. EA의 World Cup '98은 나름대로의 리얼하고 화려한 그래픽을 자랑한다. PS용은 해상도가 낮으므로 평범하게 보이지만, 3D 가속기가 장착된 PC나 N64용으로 나온 World Cup '98은 멋지다. 특수효과가 적절히 버무려진 그래픽을 보고 있으면 게임은 확실히 진보하는구나라는 생각이 든다.

특수효과가 가미된 깨끗한 그래픽의 World Cup '98

문제는 앞서 지적한 바와 같은 프레임율. EA는 FIFA '98에서 유저들의 호된 비판을 듣고 스포츠게임에서 낮은 프레임율은 얼마나 치명적인지를 인식해서 이번 World Cup '98에서 그래픽 엔진을 개선했는지는 모르지만 여전히 EA사의 게임이 노력에 비해 정당한 평가를 받지 못하게 하는 이유 중의 하나이다.

축구게임에서 중요한 요소인 시점과 리플레이. 실황 98과 위닝 3 모두 횡시점과 종시점, 그리고 가깝고 먼 시점을 지원한다. 다만 프레임율의 저하를 막기 위한 편법인지는 모르지만 멀리보기(zoom out) 시점을 택해도 경기장과 선수들이 한눈에 들어올 정도는 되지 못한다. 시점에서는 World Cup'98이 돋보인다. 매우 다양한 시점을 지원하고, Tower cam을 선택하면 실제 TV 중계를 보는 것 이상으로 경기를 조망할 수 있다. 세가의 로드 투 윈도 종, 횡 그리고 대각선 시점과 강력한 Zoom out을 선택할 수 있다. 다만 완성도가 떨어지는 텍스처와 저해상도 때문에 Zoom out을 하면 슈퍼 패미콤의 축구를 하고 있는 것 같은 환상을 떨칠 수 없다는 점이 문제다. 4게임 모두 근거리시점을 선택하면 아케이드센터의 버철 스트라이커 못지 않게 선수 개개인을 크게 볼 수 있으므로 큼직하고 시원한 화면을 원하는 유저는 그 점에서는 고민하지 않아도 될 듯. 스포츠 게임에서 시점의 원근에 대한 취향은 유저마다 다르므로 제작사에서는 앞으로도 이점에 대하여 세심한 배려가 필요하다고 본다.

리플레이에서는 역시 EA 스포츠의 전통답게 World Cup'98은 리플레이의 옵션도 다양하고 프리카메라 시점이 있어서 자신이 시점을 스스로 조종할 수 있다.

위닝3의 리플레이는 원래 비교적 생생한 현장감으로 호평을 받고 있었는데, 특별히 바뀐 점은 없다. 다만 이번 작에서는 시점의 대상을 필드에 있는 22명의 선수 중에서 자유롭게 선택할 수 있기 때문에 볼을 가지고 있지 않은 선수들의 움직임을 체크하는데 관심이 있는 유저에게는 매력적인 요소라 할 수 있다. 실황 98의 리플레이는 전작 실황 3의 빈약한 리플레이에 대한 유저들의 불만에 보상이라도 하듯

종시점의 실황98

종시점의 위닝3

종시점의 로드 투 윈

많은 발전이 있었다. 프레임수의 증가와 함께 시점 선택의 자유도도 높아졌고 볼의 진행에 따라 잔상이 남아 박진감도 만점이다. 로드 투 윈은 강제진행에다가 카메라 앵글도 그다지 실용적이지 못하다는 느낌을 감출 수 없다.

사운드/뮤직

축구게임에서 사실 사운드란 것은 결국 몰입감을 더해주는 실황중계라든가 효과음, 그리고 서포터들의 함성이나 구호, 노래 소리가 제일 중요한 부분이다. EA의 돌비서라운드 사운드는 전통적인 자랑거리다. 사운드가 취약점으로 지적되는 닌 64에서도 World Cup '98은 닌64 유저들의 '타는 목마름'을 해갈시켜 준다. 관중들의 소리도 서포터송도 빈약하지만 대형경기장에 와 있는 듯한 현장감은 가장 크다. 어색하지만 플레이어가 선택한 나라의 관중들이 자국을 연호하는 소리도 들을 수 있다. 우리나라의 경우는, '한국! 한국! 한국! 한국' 이라고 하는데 조금 어색하지만 기분은 나쁘지 않다. PC와 PS판에서 제공되는 CD음원의 배경음악도 '이보다 좋을 수는 없다'.

또한 경기 시작시에 짤막하게나마 각 나라의 국가를 연주해주는 점도 좋은 반응을 얻고 있다.

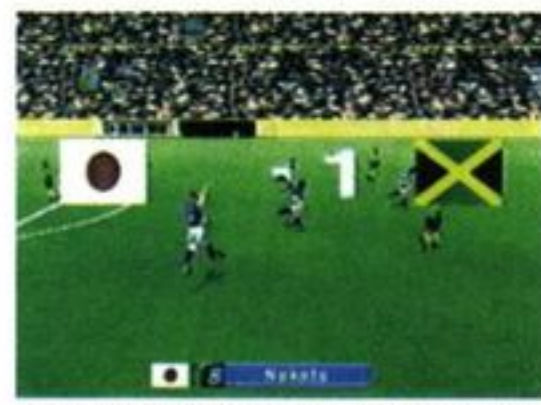
무엇보다 World Cup '98에서 돋보이는 점 중의 하나는 중계/해설이다. John Motson, Des Lynam, 그리고 전 잉글랜드 국가대표 Chris Waddle과 개인적으로 팬인 86년 대회 득점왕 Gary Lineker까지 무려 4인이 참여한 무뚝뚝한 영국액센트의 실황중계와 해설은 비록 스타일이 우리의 정서와는 다르고, 박진감도 떨어지는 편이지만, 그래도 가끔 위성방송 등을 통해 접할 수 있는 영어중계와 비교하면 리얼리티는 최고라고 할 수 있다.

위닝3. 무난한 편이다. 비록 J리그 위닝 3에서 들을 수 있었던 실감나는 서포터들의 노래는 들을 수 없지만, 일본대표의 경우는 많이 쓰이는 서포터송이 재현되어 있고, 따라서 일본과 경기를 할 때는 투지를 배가시킬 수 있다. 다른 나라들의 경우 그냥 대충 관중들의 함성 소리와 함께 정체불명의 서포터송이 흘러나와서 그럭저럭 분위기를 낼 수 있다. 전작 월드 위닝 '97의 그 목판을 두들기는 듯한 황당한 함성소리에 비하면 많은 향상을 느낄 수 있다. 존 카비라씨의 실황 중계는 언제나 그렇지만 1인 중계치고는 개인적으로는 대단히 만족스럽다. 한가지 재미있는 것은 일어 외에도 영어, 불어, 독어, 스페인어, 이탈리어로 중계가 제공된다는 점인데, 그다지 충실도는 높지 않으므로 큰 기대는 하지 않는 것이 좋을 것이다. 개인적으로는 스페인어를 쓰는 남미권 아나운서들의 광적인 "골~~~~~"을 기대했지만, 아니었다.

실황98. 롬 카트리지의 한계를 감안한다면 준수한 퀄리티를 보여준다. 메뉴 인터페이스의 BGM은 전작에 비해서 단조롭지만 힘과 박진감이 넘친다는 것이 중평이고, 경기 도중의 관중들의 함성이나 서포터송은 나아진 것이 없지만 워낙 경기의 스피드가 빠르고 몰입도가 높다 보니 크게 나빠 보이지 않는다. 다만 한가지 불만은, 전작에서 호평을 받았던 Kiss/Kobe FM의 Tom G 대신에 다른 해설자로 교체되었다는 점이다. 왜? 그의 중계는 N64 유저로서 모르면 간첩이라 할 정도로 '한 오바' 하는 걸로 유명하지 않았던가. 골이 터지는 순간, 처절하게 "골~ 고올~ 고오올~ 고오오오오올~" 외치던 Tom G씨의 중계에 비하면 이번 중계는 글쎄…. 기호에 따라 다르겠지만 너무 얌전해 진 것이 아닌지.

실황3의 중계가 그립다

로드 투 윈의 사운드는 훌륭하다고 할 수 있다. 세가의 스포츠 게임은 항상 사운드는 좋다.

처음 오프닝 장면에서의 다소 비장미 넘치는 음악도 괜찮고, 경기 시작 전에 나오는 캐스터의 음성도 실제로 저 멀리 프랑스에서 중계를 하는 것처럼 약간 탁하게 들린다. 설마 샘플링 레이트가 나빠서 그런 것 같지는 않다. 일부러 녹음을 할 때 그런 효과를 낸 것이 아닌가 한다. 해설은 전 일본대표 기무라씨(85년 벌어진 멕시코 월드컵 아시아 최종예선 일본과의 어웨이 매치 1차전 토쿄 국립경기장 경기에서 우리가 2-1로 승리하였는데 그때 일본의 프리킥 만회골을 넣었던 선수)가 맡았고, 그 외에도 게임 전체를 통틀어 목소리가 들리는 사람은 몇 명 더 있다. 울트라 닛폰의 서포터송도 모두 재현되어 있는 것으로 알고 있다. 재미있는 것은 일본대표가 골을 넣으면 난리가 난다는 것이다. 거의 절규에 가까운 비명인데, 일본 게이머라면 상당한 플러스 요소로 꼽힐 만하다. 그리고 Friendly Mode, 즉 단판 게임을 선택하면, 영어로 나라이름을 불러주는데, 월드컵 모드에서는, 불어로 불러준다는 것이다. 이렇게 사운드에 세심한 배려를 할 정도면서 왜 나카타는 골을 넣고

세가, 나카타가 이렇게 흥분하다니 이상하지 않은가?

난리법석을 떠는지 도저히 이해가 안간다(일본의 공격형 미드필더 나카타는 어린 나이지만 골을 넣어도 전혀 흥분도 안하고 뛰어다니지도 않는 냉정함으로 유명하다. 이를 반영해서인지, 닌텐도의 실황98이나 플스의 위닝3에서도 나카타가 골을 넣으면 다른 선수와는 달리 아무런 골 세레머니가 없다. 그냥 천천히 등을 돌리고 걷는 것으로 표현된다. 그러나 로드 투 윈에서 득점한 나카타는 날아다닌다).

조작에 관하여

플레이 스테이션 - 위닝 3의 조작

●기본조작법
- ×: 숏패스/차징
- ○: 롱패스(센터링)/태클
- □: 슛
- △: 스루패스
- L1: 커서체인지
- R1: 대쉬
- L2, R2: 작전실행
- 셀렉트키: 수비형/보통/공격형 설정

●응용조작법
- 원투패스: L1 누른상태에서 ×
- 루프슛: L1 누른상태에서 □
- 바나나슛: 슛 버튼을 떼기전에 × 버튼
- 발리슛, 오버헤드슛: 공이 공중에 있을 때 □
- 헤딩패스: 공이 공중에 있을 때 ×

플스와 닌텐도의 양대 실황 시리즈에서 개성의 차이가 가장 크게 나타나는 부분이다.

위닝시리즈는 전통적으로 디딤발 스텝에 맞추는 드리블 시스템을 택해왔다. 따라서 드리블하다가 방향 전환을 갑자기 전환할 경우 사람이 실제로 볼을 가지고 방향을 바꾸는 것처럼 스텝을 밟아야 한다. 리얼한 드리블을 구현한 점은 장점이지만

반대로 아케이드적인 액션의 측면에서는 답답한 느낌을 준다. 게다가 전작까지는 패스를 받은 뒤 공을 다루지 않고 바로 패스해주는 원터치 패스가 불가능, 답답함의 단계를 떠나 오히려 느리고 비현실적인 경기진행을 초래, 치명적인 단점으로 지적받았다. 그러나 본작에서는 패스를 받기 직전 미리 눌러주면 우물쭈물하지 않고 바로 패스가 가능해져 오히려 드리블시스템의 현실성을 더욱 살려주는 부분이 되었다. 그 외에 센터링과 롱패스버튼을 하나로 통합되었고, 로빙 패스를 위한 모션이 새롭게 추가되어 패스의 경로가 더욱 다양해졌다. 스루 패스 버튼이 독립되어 있어서 편리한 조작이 가능하다. 태클을 피해 점프한다든가 사포, 혹은 페인팅과 같은 드리블 기술을 유저가 직접 구사할 수는 없다. 다만 선수 개개의 능력치에 따라 태클이 들어올 때 자동적으로 피한다든가 하는 정도이다.

닌텐도 64-실황 98의 조작

•기본조작법

A: 숏패스/차지
B: 숏
A+B: 어깨 차지

(C버튼 유니트)
△: 스루패스
(누르고 있다가 떼면 나감)
▽: 대쉬
◁: 롱패스(센터링), 볼트랩핑/태클
▷: 원투패스
(▷ 누른 뒤 A: 땅볼로)
▷ 누른 뒤 ◁: 공중볼로)

•응용조작법

R+A: 원하는 곳으로 직접 패스
R+B: 원하는 곳으로 직접 숏
공중 스루패스: R +△
페인트: ▽▽
숏페인트: 제자리에서 ▽
사포: 대쉬도중 레버와 버튼을 놓은 뒤 ◁
공흘리기: 패스가 오기 직전에 ▽
리프팅: 제자리에서 ◁
몸싸움: 상대 공격수와 근접시에 ▽연타
퀵턴: 대시 도중 레버를 한 바퀴 돌린다

실황98의 조작시스템의 감각은 위닝 3와는 판이하다. 호쾌하고 빠른 조작감을 자랑하고 있다. 드리블에 있어서 방향전환도 빠르며 페인팅과 순간적인 대쉬라든가 대쉬 중의 급격한 반전, 사포 등의 박력있는 동작을 유저가 직접 컨트롤할 수 있다. 원투패스와 공 흘리기 등의 조작 등의 완성도는 모방하는 후발 축구게임들이 아직은 따라오지 못한다. 또한 아날로그스틱을 이용한 섬세하고 자유로운 플레이는 압권이다! 다른 게임들이 그러하듯이 8방향으로 대략 근처에 있는 동료에게로 패스가 가는 서치패스 뿐만 아니라, 어느 방향으로든 유저가 직접 원하는 곳으로 자유롭게 패스, 숏을 구사할 수 있다고 생각해 보라! 물론 워낙 경기진행이 빠르고 스틱의 조작반경이 작다보니 실전에서의 완벽한 구사는 조금 힘들지만, 스포츠게임에서의 조작시스템의 성패는 정형화된 움직임이 아닌, 플레이어가 자신의 상상력을 얼마나 자유롭게 표현할 수 있게 하느냐에 달려 있다는 점에 비추어 볼 때 기본조작을 아날로그로 실현하는 닌64의 장점을 최대한 살린 실황98의 조작시스템의 완성도는 칭송받을 가치가 충분히 있다.

세가 새턴-로드 투 원의 조작

•기본조작법

A: 숏/ 슬라이딩
B: 패스/ 차징
C: 롱패스
X: 키퍼 조작
Y: 프레스
Y+Z: 맨투맨
Z: 오버래핑/옵사이드트랩
L: 대쉬
R: 선수커서체인지

•응용조작법

↑방향으로 진행을 기준)
사포: ←→+B
페인팅: ↑↑
다이빙헤딩: 공이 날아올 때 A+B
발리숏: 공이 날아올 때 B+C
루프숏: A 누른 뒤 C
스루패스: BB
원투패스: R 버튼 누르고 B
급정지: ↓↓

로드 투 원의 조작시스템도 역시 같은 시리즈라 할 수 있는 빅토리 골 시리즈에서 거의 변한 것이 없다. 사포, 스루 패스, 원투패스, 루프 숏, 페인팅 등 있던 기술은 그대로 다 있다. 기본적으로 로드 투 원의 문제는 구사할 수 있는 기술 수의 많고 적음에 있는 것이 아니고, 앞에서 언급한 바 있는 모션의 엉성함에서 기인한다. 드리블을 할 때 대쉬버튼을 한 번 누르면 얼마정도 대쉬하는데 동작과 동작사이를 연결해주는 중간모션이 전혀 없다. 대쉬를 연타해 보면 대쉬하는 동작과 보통 뛰는 동작이 빠르게 번갈아가면서 바뀌는데, 동작간의 연계성이 전혀 없는 것이다. 극단적으로 비유하자면 누워있는 자세를 그린 장면과, 서 있는 자세를 그린 두 장의 그림을 번갈아가면서 빠르게 보여주면서, '자, 이게 사람이 누워있다가 일어서게 되는 과정이오' 라고 한다면 '중간의 동작은 다 어디 갔는가' 라는 반론이 나온다는 이야기와 같은 맥락이다. 원터치패스도 없고, 위닝3처럼 대쉬버튼을 사용해서 드리블을 할 경우 유니트의 방향이 조금씩 바뀌는 방식이 아니라, 8방향 직선드리블이 고작이니, 게임플레이 자체도 단순해 질 수밖에 없게 된다.

PC-World cup '98의 조작

•기본조작법

A: 긴 패스(로빙)/슬라이딩 태클
S: 짧은 패스/공 주위의 선수로 변경
D: 숏/가로채기
F: 패스 백 모드
Q: 태클 피하기/반칙성 태클
W: 달리기
E: 스루패스

•응용조작법

Ctrl+A: 공을 머리 위로 넘겨 사포를 시도
Ctrl+D: 360도 몸을 회전으로 상대방의 태클을 피함
Ctrl+E: 발뒤꿈치로 공을 툭 쳐서 앞으로 보냄
Alt+A: 공을 살짝 띄운 후 약한 발리킥으로 보냄
Alt+S: 몸을 좌우로 흔들면서 상대방을 속인다
Alt+Q: 일부러 넘어져 상대방의 파울을 유도
Alt+E: 공을 다리사이에 넣고 페인팅

World Cup '98의 조작감은 전작 FIFA98에 비하여 많이 향상되었다. 전반적으로 느리고 답답하다는 비판을 수용, 유저의 입력에 대한 반응속도도 개선되었고, 스루 패스 버튼이 새로 생겼다. 수비수를 농락하는 다소 비현실적인 온갖 축구기술을 유저 입력으로 실행할 수 있다. 그러나 선수들의 개별적인 기술이나 움직임은 리얼하지만, 전체적으로는 균형이 제대로 맞지 않는 문제는 여전히 EA사의 FIFA시리즈가 해결해야 할 과제라고 하겠다. 볼을 잡고 컨트롤하는 개개동작에 지나치게 묘사를 할애하다보니, 선수들의 볼처리라든가, 드리블의 움직임에서 실황98과는 정반대로 너무 불필요하고 과장된 동작이 많아지게 되는 것이다. 그러나 시리즈가 거듭될 때마다 확실한 발전이 있는 점은 부정할 수 없다.

게임성

축구게임에서 가장 중요한 부분이 아닐 수 없다. 그래픽이라든가 사운드가 조금은 빈약하더라도 실제로 모델이 되는 축구경기의 흐름을 얼마나 충실히 재현했는가에 유저는 결국 더 큰 관심을 갖게 되기 때문이다. 하나씩 살펴보도록 하자.

FIFA 시리즈에 대한 전통적인 인식 중의 하나는, '외모만 그럴싸한 게임이다' 라는 것이었다. 즉, 시리즈의 후속작인 나올 때마다 보여주는 멋진 오프닝과 그래픽, 돌비서라운드의 세련된 사운드와 음악에 비해, 실제로 게임에 들어가서는 선수들의 조직적인 움직임이라든가, 게임인공지능, 난이도의 조절방식 등에 미숙함이 보였고, 또 좀처럼 개선이 이루어지지 않았기 때문이었다. 공중패스를 하려고 하면 언제나 수비수가 단숨에 패스상대방을 따라붙기 때문에, 공중패스가 별 효과가 없다던가, 숏이 성공하는 위치라든가 방법이 금방 정형화되어 버린다던가 하는 점, 자기 가까이 다가

온 볼을 걷어내지 않고 보고만 있다가 골을 먹는다든지, 공격수가 직접 골대까지 드리블로 골을 넣어도 막지 못하는 등 암담한 면이 많았다. 특히 바로 전작 FIFA 98에서는 컴퓨터를 상대로 전반을 리드할 경우 후반들어서는 공만 잡으면 센터서클에서도 성공률 0%인 슛만 남발해서 플레이를 와해시켰고, 팀간 경기의 시뮬레이션을 하면 산마리노가 독일을 4-0으로 대파하고, 태국이 키르기즈스탄을 꺾고 월드컵 우승을 차지하는 등 한마디로 '황당할 따름'인 그런 연출로 유저의 의욕을 꺾어놓았다. 특히 세계각국 대표의 실명사용을 특장점으로 내세우면서 정확하지 않은 전력평가와 선수데이터로 각국에서 호된 비판을 받은 것은 우리나라에서만이 아니었다. 이번 작품에서는 월드컵본선을 앞둔 시점에서 출시했기 때문인지는 모르겠으나, 각별히 게임성에도 노력한 흔적이 보인다. 앞에서 계속 World Cup '98에 대하여 발전된 점이 많다고 했는데, 실제로 그렇다. 물론 뒤집어 말하면 그만큼 개선할 점이 많았다는 이야기도 된다. 특히 닌64의 시장점유율이 높은 미국에서 FIFA98은 실황98의 전작인 실황3와 비교해서 혹평을 받았다. 이에 자극받았는지 (그래도 선수의 실명이 등장해서인지, 인지도가 앞서서 그런지 판매에서는 코나미보다 더 재미를 보았다. 물론 미국과 유럽에서 그렇다는 얘기다) World Cup'98에서는 실황시리즈의 장점들을 많이 모방하였다. 경기중 리얼타임으로 실행가능한 작전구사가 새롭게 추가되고, 선수들의 골세레머니가 다양해진 것도 경쟁자를 다분히 의식한 점이 엿보인다. 골키퍼의 개선된 인공지능도 만족스러운 편이다.

그러나 본작에서의 난이도 조절은 이 게임의 평가를 한단계 이상 떨어뜨린다. 난이도를 올려도 쉽다는 뜻이 아니다. 전 선수를 호나우도로 변신시킴으로서 공을 도저히 뺏을 수 없게 만들어 버리는 데에는 허탈할 뿐이다. 공을 뺏으려 해도 오는 태클을 다 점프로 피해버리든가 사포로 제친다든가, 60미터 가까이의 드리블을 하면서 무려 6명의 수비도 가볍게 제친 뒤 슛을 성공시키고 환호하는 컴퓨터를 보고 패드를 던지고 싶은 충동을 참는 것은 결코 쉬운 일이 아니다. 선수들의 포메이션에 따른 위치선정이라든가 움직임 등도 아직은 만족스러운 편은 아니다. 언제나 트레이드마크처럼 다음 작에서는 개선이 이루어질지… 두고 볼 일이다.

개나 소나 호나우도

실황98. 흔히 실황98의 게임성을 논할 때 아케이드적인 박진감이라든가 빠른 게임진행, 멋진 그래픽 등을 꼽는 경우가 많지만, 사실 실황98이야말로 시스템적인 측면에서 볼 때 최고의 축구시뮬레이션이다. 실전에서 리얼타임으로 구사가능한 작전만 해도 무려 16가지나 되고, 팀의 핵심으로서 플레이의 중심이 되는 주장도 임의로 선택할 수 있다. 또한 선수들의 능력치가 원래의 포지션에 따라 특화되어 있으며, 일레븐 개개인의 역할과 행동범위를 자유롭게 설정할 수 있다. 또한, 수비시에는 맨투맨을 누구를 누구에게 전담시킬 것인가도 1명 단위로 정할 수 있다. 다양한 포메이션이 있지만 이에 국한된 것이 아니라 자신이 직접 1-4-4-1과 같은 변형된 포메이션으로도 수정이 가능하며, 체력과 선수 컨디션의 반영, 코너킥이라든가 프리킥와 같은 세트플레이시의 전담 키커 설정 등의 획기적인 기능들은 실황98에서도 건재하며 다른 축구게임들이 앞다퉈 모방을 하고 있다. 매 경기마다 상대의 포메이션과 작전, 전술, 라인업의 특성 등을 예상하여 대처하고, 상대 스트라이커를 전담마크시킬 수비요원을 설정할 때의 기분은 턴제 시뮬레이션 게임을 할 때의 기분을 고스란히 느낄 수 있다. 강팀과의 대전시에 전반전에는 전원수비로 팀을 안정시키고 상대의 특성을 파악한 뒤에, 후반전에 들어 정상적인 경기운영을 펼치면서 중앙돌파시에 다른 공격수들로 하여금 왼쪽으로 이동, 수비를 끌어낸 뒤, 텅비게 되는 공간을 이용하여 돌파(치욕스러운 네덜란드와의 전에서 네덜란드가 우리 수비를 농락했던 방법중의 하나이다)할 때의 쾌감은 단순히 수십미터를 질주해서 골을 넣을 때와는 차원이 다르다. 즉, 선수 개개인을 11명 컨트롤한다는 것이 아니라, 자신이 감독이 되어 하나의 팀을 운용하는 그런 즐거움을 느낄 수 있는 것이 실황98의 매력이다.

나도 감독이 되어보자

그러나 실황 98는 시스템적인 우수함에도 불구하고 다른 게임들의 발전에 비해 상대적으로 오히려 정체된 느낌을 준다. 게임성의 부분에서 몇가지 안되지만 중대한 약점에 대한 보완작업이 거의 없지 않았나 생각된다. 1년동안 Major A팀은 밥만 먹고 모션 캡쳐하고 추가된 구장4개의 렌더링 작업만 했단 말인가? 왜 전작에서보다 오히려 스루패스가 비현실적으로 성공률이 높은 것인지. 센터서클 부근에서 가만히 있다가 스루 패스 버튼에서 손을 떼면 단번에 골키퍼와 1대1이다. 그렇다. 위에서 말한 중대한 약점이란, 실제 축구경기에서 많은 비중을 차지하는 중앙에서의 미드필드 공방보다는 서로 상대진영에서 결정적인 찬스가 너무 많이 난다는 것이다. 찬스가 많이 나면 점수가 많이 나야 할텐데? 그렇지 않다. 적절한 점수의 밸런스가 유지된다. 그럼 이상하지 않은가? 찬스는 수십번씩 나는데 득점은 실제축구와 크게 다를 바가 없다는 말은 무엇이겠는가? 골키퍼다. 실황98의 제작팀은 캡틴 쯔바사 만화를 너무 많이 보았든가 아니면 아마 모션캡쳐를 칠라베르트나 네덜란드의 키퍼 반 데르 사르에게 맡긴 것 같다. 완전히 신의 손이요 고무팔이다. 정상적인 단독 찬스에서의 슈팅을 못 잡는 것이 없다. 헤딩슛도 마찬가지. 제대로 머리에 맞추기가 어려워서 그렇지, 일단 맞추면 몸쪽으로 날라 오는 것이 아니면 예측이 힘들고 막기도 어려운 것이 헤딩슛 아닌가. 그런데 실황98의 골키퍼는 너무나 날렵하고 사뿐하게 잡아버린다. 제대로 잘 쏘았는데 골은 안 들어간다.

N64 골키퍼가 슛 막는 장면: 손에 접착제를 발랐는지도 모른다

이 언밸런스는 전작 실황3와 실황98의 게임시스템의 기본 자체를 뜯어고치지 않는 한 해결이 안 되는 문제이다. 조작체계라든가 선수의 움직임 자체가 빠르고 박력있게 설정되었기 때문에 자연히 미드필드에서 공이 머물기 보다는 사이드로 공을 보낸 뒤 돌파하거나 스루패스 한방, 땅볼 패스 4-5개로 바로 골키퍼앞에 다다르게 되는 것이다. 전작에도 나타난 단점을 절묘한 해결을 기대했지만 오히려 더 심해졌다. 실황3에서는 원터치로 패스를 3번만 연결해도 상대편이 무조건 공을 빼앗게 되어 있어 개인적으로 큰 불만이었는데 이점이 해결되었더니 패스만 잘하면 무조건 적진에 쇄도할 수 있게 된 것이다. 골키퍼는 더 잘 막는다. 그러니 자연 작전설정을 심오하게 해도 별 의미가 없게 만들어 버리는 것이다. 실황98의 가장 큰 약점이 시스템의 밸런스가 되리라곤 필자도 생각못했다.

위닝3의 게임성은 필자가 생각하기에는 네 게임중 최고다. 적어도 전작까지는 아니었지만. 원터치패스의 추가는 위닝시리즈의 실제적인 드리블 시스템을 미운오리새끼

미드필드에서 밀리면 끝장이다

에서 백조로 탈바꿈시켰다. 양 일레븐의 위치이동과 선정도 훌륭하다. 이 점은 수비진영에서 다른 수비수에게 패스를 해보면 알 수 있다. 실제축구에서처럼 받기 안전한 곳으로 위치이동을 하면서 공을 유지할 수 있다. 필자는 축구게임을 구입하면 제일 먼저 해보는 것이 수비진영에서 안전한 볼 배급이 가능한지부터 테스트를 한다.

실제축구에서, 한 두 명에 불과한 상대방 최종 공격수에게, 골키퍼까지 합치면 4명 이상이 되는 수비진이 공을 빼앗기는 경우는 어느 한 명이 삽질하지 않는 한 축구비디오에서나 볼 수 있는 장면이기 때문이다. 물론 위닝3에서는 조직력이 너무 좋은 점이 또 문제기는 하지만, 조직력을 살린 플레이를 해보고 싶어도 무조건 앞으로 돌진하지 않으면 공을 빼앗기는 다른 게임들보다는 훨씬 현실적이라는 생각이 든다. 또한 우연인지 의도된 바인지는 모르지만 이번 월드컵에서 엄격하게 적용되는 반칙 운영에도 근접한 결과를 보여주고 있다. 즉, 이전까지의 축구게임은 의도적으로 강한 태클을 하지 않는 한 반칙없이 경기를 마칠 수 있었다. 그러나 실전에서는 의도하지 않더라도 공을 빼앗기 위해 태클이나 몸싸움을 하다보면 반칙이 나올 수 있는 것 아닌가? 이 점에서 태클이 어느 정도 몸싸움에 따라 자연발생하는 위닝은 훨씬 현실적이다.

필드에서의 운영도 마찬가지다. 미드필드에서 치열한 공방전을 즐길 수 있다. 스루패스도 대부분은 수비에게 차단되기 때문에 가까스로 성공했을때의 쾌감을 만끽할 수 있다. 완벽한 슛찬스는 다른 축구게임에 비해서 적은 편이며, 대신 결정적인 찬스에서의 성공률은 실제 축구와 근접하다. 또한 헤딩을 성공시키기 위해서는 치열한 위치선정 다툼을 수비와 벌여야 하는데, 이 점은 매우 마음에 든다. 수비의 입장에서도 위치선정을 잘 하면 얼마든지 막아낼 수 있으므로 '버철 스트라이커2' 처럼 손도 못 써보고 골을 먹는 그런 황당한 경우가 생기지 않기 때문이다.

위닝 3가 설정 가능한 작전수도 적고 전술적 측면에서의 셋팅도 발달되지 않음에도 불구하고 훨씬 실제 축구같은 느낌을 받을 수 있는 이유는 바로 이런 점들이다. 물론 위닝 3는 미드필드에서의 공방을 강화하고, 스루 패스에 수비진이 곶감 내주듯이 뚫리는 것을 막기 위해 편법을 썼다.

특별히 선수들의 움직임에 대한 노하우가 뛰어나서가 아니다. 눈썰미 있는 독자는 금방 알았겠지만, 위닝3는 선수들의 포지션 간격이 좁고 위치도 극단적으로 중앙에 몰려있다. 즉, 사이드 라인쪽은 텅 비워 놓고 있을 때가 많다는 것이다. 따라서 윙백이 오버래핑하기 위해서는 중앙에서 외곽으로 뛰어나온 다음에야 라인을 따라 맹렬히 돌진하는 모습을 볼 수 있다. 그래서인지는 모르지만, 위닝3에서는 CB Overlap이란 작전이 있으나, 통상 우리가 알고 있는 식으로 오버래핑이 구사되지는 않는다. 이 점에 불만이긴 하지만 특별히 선수 포메이션과 운용에 메이커들이 아직은 노하우가 완벽하지 않은 상태인 만큼 차선이 아닌가 생각된다.

로드 투 윈의 게임성을 논하면서, 확실히 축구게임은 기본적인 선수들의 모션의 설정에 게임의 밸런스 자체가 좌우된다는 느낌이 든다. 즉, 드리블 시스템이라든가, 움직임의 범위, 딜레이, 속도를 어떻게 규정하는가에 따라 자연스럽게 게임 운영의 핵심적인 개성이 드러나기 때문이다. 앞서 살핀 실황 98와 위닝 3의 드리블시스템의 차이가 게임의 개성을 구분짓는 것처럼 말이다. 이런 점에서 볼 때 로드 투 윈의 경우, 다양한 기술과 포메이션, 작전을 설정하는 기능 등, 축구게임으로 서 갖추어야 할 것을 두루 갖추고 있음에도 불구하고 게임에 대한 평가가 낮게 되는 것은 결국 선수 개인의 움직임이 부자연스럽고 어색하기 때문이 아닐까 생각된다. 물론 일레븐의 움직임도 엉성하다.

공에 흐름에 따라서 선수 전체가 동네축구처럼 이리저리 쏠려 다니는 느낌을 받는다. 자신의 게임기를 아끼는 유저를 위한 배려와 성의가 부족한 세가에 대해 화가 치민다. 손질도 하지 않고 단지 일본대표팀만 성우들의 노력으로 포장해서 애국심에 호소하는 낮은 퀄리티의 게임을 내놓는 것은 새턴을 스스로 욕보이는 꼴밖에 되지 않는다.

새턴의 성능이 빈약해서 이 정도로 나오는 것이라고는 도저히 생각되지 않는다. 유저가 원하는 것은 버철 스트라이커2와 같은 그래픽이 아니어도 좋으니까, 밸런스가 적당히 잘 맞는 아기자기한 축구게임이다. 아, 버철 스트라이커2는 중앙선에서 3발짝 전진한 뒤에 슛을 쏘면 골이 들어가니까 말 다했다.

많이 피는 것도 좋지만…

끝맺으며

EA사의 World Cup '98은 프랑스월드컵의 축제 분위기를 가장 만끽할 수 있는 소프트로서 유저에게 추천할 수 있겠다. 물론 다른 축구게임도 기본 조편성은 모두 이번 월드컵과 같다. 위닝3는 조편성을 월드컵과 같게 할 수도 있고 직접 유저가 임의로 편성할 수 있는 편리한 기능이 제공되어 있다.

서비스 만점! 축구게임 자체로서의 완성도는 위닝 3와 실황 98이 훨씬 높다. 실제축구와 조금 더 근접한 플레이를 원하는 유저는 위닝 3가 알맞고, 반면 다채로운 시스템을 갖추고 있으면서도 화려하고 빠른 경기진행이 취향인 유저에게는 실황 98이 빼놓을 수 없는 선택이다. 세가의 로드 투 윈은 자국 대표팀에 대한 배려가 비교적 잘 되어 있다. 일본대표의 팬이라면 해볼만 하고, 그렇지 않은 유저들은 이미 나와있는 월드와이드 사커 98로도 충분하지 않을까 생각된다. 멀티플레이는 표에서 나온 것처럼 2-8인용이 지원되는데, 여러명이 즐기기에는 실황98(4인용)이 가장 적당하고 쾌적하다.

간편하게 4인용을 즐길 수 있는 실황98

4게임 모두 스포츠 게임이라는 장르의 특성상, 오래 즐기기에는 부담이 없다. 위닝 3는 다양한 컴모드가, 실황98은 시나리오 모드가 제공되어 새로운 도전거리를 제공한다. World Cup '98의 역대 결승전 재현모드와 로드 투 윈의 로드 투 프랑스 모드도 유저들에 대한 일종의 배려이다. 어떻게 생각해보면 축구게임도 참 많이 발전했다는 생각이 든다. 앞으로는 어떤 혁신으로 세상을 놀라게 할지 패드를 잡으며 기대해보자.

사실 플스와 새턴의 초창기에는 세가의 빅토리 골 시리즈가 코나미의 위닝 시리즈보다 다소 우위라는 평을 받았던 것으로 기억하는데…. 오늘에 이르기까지 문제점을 보완하고 개선노력을 기울이지 않은 세가. 반면 부단히 후속작마다 그래픽, 인공지능, 시스템의 발전과 밸런스의 조정에 조금씩 노하우를 쌓아온 코나미. 양사의 축구게임이 오늘날 이렇게 역전되어서 빅토리 골 시리즈의 몰락으로 이어지게 되는 것을 보면 마치 투자없는 한국축구의 추락을 보는 것 같아서 착잡하다. 모든 축구게임 제작사의 분발과 한국축구의 파이팅을 외치면서 엉성한 비평을 끝맺을까 한다. gC

PlayStation

연구실

세가의 드림 캐스트가 발표된 지 한 달이 훨씬 지났다. 세가의 이 차차세대기(?)가 발표되자, 한동안 드림 캐스트에 대한 찬반 양론이 아주 거세었다. '플스는 이제 끝났다'라고 말하는 사람이 있는가 하면 '그다지 기대되지 않는다'라고 말하는 사람도 있었다. 그런데 막상 세가의 막강한 경쟁자인 SCEI는 이에 대응해서 플스 후속기종을 발표하거나 이에 관련된 어떠한 언급을 하지 않고 있다 그래서 이번 PS 연구실에서는 지난 달에 이어서 SCEI를 대신해서(너무 주제넘었나?) 플스 후속기종에 대한 예상을 해보았다.

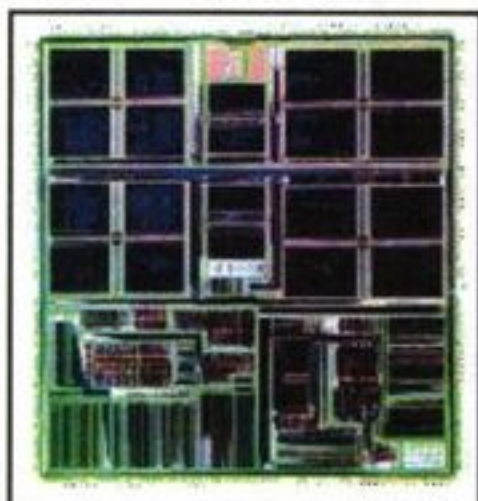
플스 후속기종에 대한 마지막 예상

플스 2의 사양은 어떻게 구성될까?

지난 두 달에 걸쳐서 플스 후속기종의 CPU와 그래픽 칩 사양을 대략적으로 살펴보았지만,

이번에는 드림 캐스트의 사양을 기초로 해서 플스 후속 기종의 사양을 예상해보기로 하였다. 이것은 어디까지나 예상이기 때문에 실제로 플스 후속기종의 사양이 발표되었을 때, 전혀 다른 사양이 될 수 있음을 밝혀둔다.

CPU

플스 후속기조의 두뇌가 될 CPU는 6월호 PS 연구실에서 언급했던 것처럼 밉스사의 R5000(속도 180~200MHz)이 가장 유력시되지 않을까 싶다. 그 이유는 플스가 같은 계열인 R3000A를 CPU로 사용하여 현재까지도 뛰어난 성능을 보여주고 있기 때문이다. R4300은 N64의 CPU로 사용되기 때문에 일단은 제외될 듯….

과연 R5000이 채택될까?

그래픽 칩

그래픽 칩에 대해서는 7월 PS 연구실에 나온 것처럼 소니가 자체 개발한 그래픽 칩이나 부두 2, 파워 VR 2 중에서 한 가지가 채택될 것이라고 예상했는데, 지금 현재로서는 뭐라고 단언할 수가 없다. 다만, 지난달에 언급한 것처럼 DVD방식을 채택한다면 부두 2와 파워VR 2 두 종류만을 놓고 비교했을 때, 파워VR 2의 확률이 다소 높아진다.

과연 소니가 자체 제작한 그래픽 칩을 채택 할 것인가?

램(RAM)

플스는 램이 2MB밖에 되지 않아서 그래픽 칩(GPU)이 아주 뛰어난 성능을 지녔음에도 불구하고 램용량이 이를 쫓아가지 못해 그래픽 칩의 성능을 완벽하게 사용하지 못했다. 만일 새턴처럼 확장 램팩이 발매되었더라면 훨씬 뛰어난 그래픽의 게임이 가능했을 것이다. 그러나 SCEI는 기술적인 문제 때문이었지만 이에 대한 언급조차 없었다(혹시 확장 램팩이 나오면 액플 카드를 꼽을 곳이 없어지기 때문은 아닐까? 농담~).

그러므로 플스 후속 기종에서는 보다 대용량의 램을 사용할 것이라고 생각한다. 드림 캐스트가 16MB(66메가Bit의 SD RAM 8MB 2개)를 채택한다고 하니 플스 후속기종은 이와 같은 용량이나 더 큰 용량(24, 32MB정도)의 램을 채택할 것이다.

이왕이면 우리 나라에서 생산한 램을 쓰면 좋겠는데…

모뎀

최근의 PC게임 동향을 살펴보면 많은 종류의 게임들, 특히 전략 시뮬레이션이나 3D 액션 게임들이 모두 모뎀이나 LAN을 통한 네트워크 플레이를 지원하고 있다. 세가도 역시 이러한 시대의 조류를 따라 드림 캐스트에 33.6Kbps의 V34 모뎀(v42, MNP 5)을 내장시켰다. 그러므로 SCEI도 이에 뒤질세라(?) 이와 비슷하거나 더욱 뛰어난 모뎀을 내장시킬 것이라고 예상된다. 만일 그렇게 된다면 철권, 바이오 하자드, FF 시리즈를 모뎀을 통한 네트워크로 플레이할 수 있는 날이 오지 않을까?(철권.net, FF 온라인?)

철권을 네트워크로 플레이할 수 있는 날이 오려나?

매체

플스 후속 기종의 매체는 기존의 CD-ROM방식이 아닌 DVD방식이 채택될 것이라고 생각 된다. 속도는 DVD 1배속, 용량은 잘 알려진 것처럼 일반 CD-ROM방식의 7배(약4.7GB) 정도 되지 않을까?(웬만한 게임은 거의 한 장에 다 들어가게 된다)

플스 2용 게임은 DVD방식 게임?

데이터 저장 방식

이미 발표된 것처럼 드림 캐스트의 데이터 저장 방식은 PDA형의 메모리 카드로 확정되었다. 그런데 SCEI는 이미 지난 2월경에 이와 비슷한 소형 PDA형 메모리 카드를 발표했다. 이 PDA형 메모리 카드는 드림 캐스트용 메모리 카드와 마찬가지로 액정 화면(32×32 도트)을 가지고 있으며 간단한 게임도 플레이할 수 있다. 이외에도 드림 캐스트용에는 없는 적외선을 이용한 통신 기능을 탑재했다. CPU는 드림 캐스트용 메모리 카드가 8비트인 것에 비해 플스용은 32비트 RISC CPU를 내장하고 있어 CPU 측면에서 봤을 때는 드림 캐스트용을 능가한다고 볼 수 있다. 이러한 사실을 놓고 봤을 때 플스 후속기종의 데이터 저장 방식은 드림 캐스트와 마찬가지로 PDA의 메모리 카드 방식이며 그 장치는 방금 언급한 PDA형 메모리 카드이거나 이보다 버전이 높은 PDA형 메모리 카드가 될 듯하다.

SCEI가 지난 2월경에 발표했던 PDA형 메모리 카드. 혹시 이것이 플스 후속기종의 메모리 카드일까?

패드

플스 후속기종의 패드 형태는 뭐라고 할 말은 없지만 기능면에서는 아마도 듀얼쇼크 패드의 진동 기능과 아날로그 기능이 보다 향상된 형태일 듯 싶다. 또한 N64에 이어 드림 캐스트까지 4개의 패드를 지원하게 되었으니 플스 후속기종도 동시에 4개의 패드를 끼울 수 있는 형태가 되지 않을까?

드림 캐스트가 4개 패드를 끼울 수 있는 접속 방식이므로 혹시 플스 2도 …

플스 2의 출시 시기는 과연 언제?

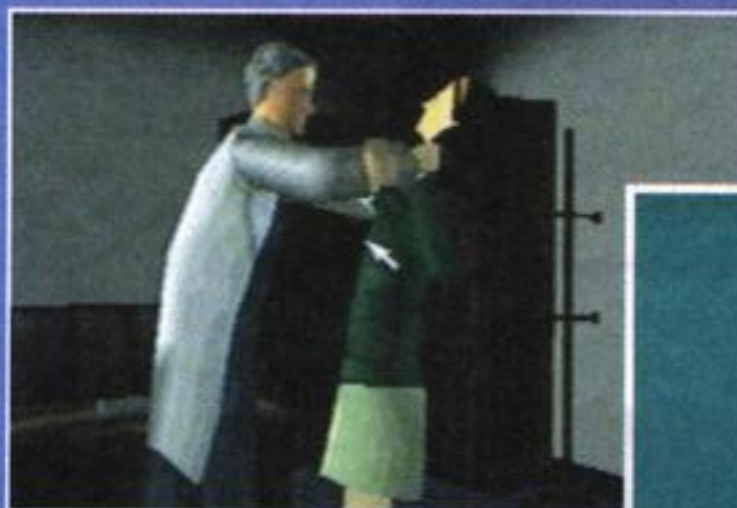
그동안 SCEI에서는 플스 후속기종의 출시 시기에 대해서는 어떠한 공식적인 발표를 하지 않았으며 아예 플스 후속기종을 발표할 계획도 수립하지 않았다고 밝혀왔다. 그런데 6월 20일자 비지니스 위클리지(Business Weekly)에 플스 후속기종에 대한 정보가 비공식적으로 마나 약간 공개되었다. 여기에는 SCEI의 사장인 테루히사 토쿠나카와의 인터뷰를 실렸는데, 그의 말에 따르면 세가가 드림 캐스트용 게임 개발을 위해 게임 제작사들과 접촉하기 훨씬 이전부터 SCEI는 수많은 제작사들과 플스 후속기종에 대한 접촉을 가졌다고 한다. 또한, 플스 후속 기종의 매체는 일반 CD-ROM방식이 아닌 DVD방식을 채택하는 것이 거의 유력시되고 있으며 이미 상당 부분에서 개발이 완료된 상태라고 밝혔다고 한다. 이외에도 SCEI는 기존 플스의 판매량이 급격한 하강 곡선을 그리는 시점에서 곧바로 플스 후속기종을 출시할 계획을 수립했다고 한다. 이것은 바로 플스 후속기종은 예상보다 훨씬 빨리 출시될 수도 있다는 의미로도 해석할 수 있다(1999년 중반이나 하반기 정도). 극단적(?)인 경우, 드림 캐스트가 출시된 후, 1~2달 이내에 플스 후속 기종을 전격적으로 출시시켜서 정면 승부를 펼칠 가능성도 배제할 수 없을 것이다(현실성이 좀 떨어지기는 하지만…). gC

미니 연구실

앗! 이거 버그(?) 아냐?

이번 달에도 지난 달에 이어서 플스 게임 속에 나타나는 버그에 대해서 살펴보기로 한다. 그러나 이 버그는 액플 코드에 의한 것이므로 반드시 게임상의 버그라고 볼 수만은 없다(그래서 제목도 '앗! 이거 버그(?)아냐?'에서 '어! 이거 버그(?)가 아닐까?'로 바꾸었다).

클럭타워 -고스트 헤드-

휴먼의 대표적인 호러 어드벤처인 「클럭타워」의 세 번째 시리즈 「클럭타워 -고스트 헤드-」. 이 게임은 총 3장으로 구성되어 있는데, 액플에 의한 버그는 두 번째 장에서 발견할 수 있다. 우선 제 2장까지 게임을 쭉 진행한다. 2장에 들어가면 유우(쇼우일 때가 아닌)가 원장실로 들어가기 전에 '체력 고정(800730 0003)'이나 '체력 감소 없음(8008983C 0000)' 코드를 사용한다. 이제 원장실에 들어가서 원장에게 말을 걸면 미친 원장이 '네가 나대신 잡혀 먹혀라'라고 하면서 유우의 목을 조른다. 2장의 모든 이벤트를 제대로 진행했다면 누군가가 원장을 총으로 쏴 죽이지만, 위의 액플 코드를 사용하면 화면이 어두워진다. 이때 스타트 버튼을 누르면 파란색의 화면이 나오면서 아무 것도 할 수 없게 된다. 원장은 얼어붙어 있고 유우는 움직일 수는 있지만 게임이 더이상 진행되지 않는다.

유우를 목졸라 죽이려는 미친 원장

♬파란 나라를 보았니♬

플스 2에 관련해서 떠도는 소문들(?)

1. 플스 2의 개발부서와 관련있는 사람들의 말에 따르면 개발플스 2의 그래픽 처리 능력은 드림 캐스트와 같거나 약간 능가하는 수준이라고 한다.
2. 멀티 플랫폼 개발자들은 플스 2의 게임을 PC로 이식하는 것이 드림 캐스트의 게임을 PC로 이식하는 것보다 어려울 것이라고 생각하고 있다고 한다.
3. 개발 업체들에 따르면 SCEI가 이미 플스 2의 능력을 중요 개발 업체에게 보여주고 있다
4. 정확한 성능이나 하드웨어 사양이 발표되지는 않았지만 플스 2의 일본 출시 시기가 2000년 크리스마스로 예정되었다고 한다

무사시의 활약이 이제 시작된다

브레이브 펜서 무사시전

BRAVE FENCER 武蔵伝 MUSASHIDEN

큰 이변이 없는 한 1주일 정도만 있으면 발매될 스퀘어의 액션 RPG 「무사시전 브레이브 펜서」. 이번 호에서는 게임의 오프닝 그리고 여기에 등장하는 엑스트라 캐릭터들을 소개한다 .

▶제작사: 스퀘어 ▶장 르: RPG
▶발매일: 7월 16일 ▶발매가: 6,800엔

오프닝 스토리와 엑스트라 캐릭터 소개

이것은 무사시가 피레 공주에 의해서 야쿠이닉 왕국에 소환되는 오프닝 스토리다. 무사시가 야쿠이닉 왕국으로 소환된 이유는 오랜 우호 관계를 깨뜨리고 국왕 부부가 없는 때를 노려서 침략해온 르코아 제국으로부터 왕국을 구하기 위해서다. 무사시는 처음에는 상황을 이해하지 못하지만 피레 공주 일행와 이야기를 나눈 뒤, 싸우기로 결심한다. 무사시는 곧장 전설의 검, "레이건드"를 찾기 위해 나선형의 탑으로 향한다.

달을 배경으로 떠오르는 오프닝의 초기화면

달빛에 비춰지는 야쿠이닉 성. 지금 이 성의 내부에서는…

르코아 제국의 갑작스런 침략 소식을 듣는 피레 공주

연금술사 올테와 히치노스 시계가 영웅 소환을 도우려는 것일까?

전설의 검사 무사시님(?) 등장

나 보고 이 나라를 구하라고? 네가 미쳤어요?

할 수 없이 승낙하고 곧바로 나선형의 탑으로 향한다

빈쵸필드 발견!

레이건드 검으로 빈쵸필드를 파괴한다

파괴된 빈쵸필드의 힘을 흡수해서 파워업된 무사시

연금술사 올테

국왕 부부가 없는 동안 나라를 책임지고 있는 4명의 중신 중 한 명. 왕국이 위기에 처하게 되자, 다른 3명의 중신인 유켈, 하치노스, 레반과 함께 피레 공주의 「영웅 소환」의 의식에 입회한다

병사 바라닉

빈쵸필드에 잡혀 있던 야쿠이닉 왕국의 병사로 그를 구해 주면 무사시에게 폭탄 다루는 법을 가르쳐 준다

빈쵸필드에 잡혀간 사람들을 구하자

르코아 제국의 기습으로 인해서 사로잡힌 야쿠이닉 왕국 사람들. 그들은 빈쵸필드에 잡혀있는데, 전설의 검 '레이건드'를 사용해서 구해야 한다. 사람들을 구할 때는 무작정 떠날 수 없으므로 우선 성의 면회소로 간다. 그곳에서 빈쵸필드에게 잡혀있는 사람들의 명부를 볼 수 있다. 이외에도 점술사 기아라를 구하면 누가 어디에 잡혀 있는지를 점쳐준다. 사람들을 구하려면 빈쵸필드를 파괴해야 하는데, 이때 그 힘을 몸 속에 흡수해서 BP를 파워업시킬 수 있다.

잡혀 있던 병사 바라닉을 구했다

구해준 사람이 아무래도 점술사인 것 같다

기아라는 장소를 점쳐주지만 정확한 위치는 가르쳐 주지 않는다

점술사 기아라
점집(?)을 운영하는 여자. 그녀는 빈쵸 필드에게 잡혀 있는 사람이 어디 근방에 있는지를 가르쳐 준다. 점을 잘 친다고 자신하지만 과연 믿을 수 있을까?

기사 라드
야쿠이닉 왕국의 기사단에서 활약하다가 빈쵸필드에게 사로잡혔다. 그를 구해 주면 서양 검법인 「십자 베기」를 가르쳐 준다

무사시가 구해준 사람들은 성으로 돌아가지만, 성의 면회소로 가면 만날 수 있다. 그들은 구해준 것에 대한 감사의 표시로 아이템을 주거나 때로는 기술을 가르쳐 주기도 한다.

면회소가 가서 집사인 유겐을 만난다

구해준 사람의 리스트에서 만나고 싶은 사람을 선택한다

기사 라드를 만났다. 어떤 기술을 가르쳐 주지 않을까?

기사 라드를 만나면 십자 베기의 기술을 가르쳐 준다

쵸우쥬 베리로 체력을 향상시킨다

「무사시전」은 기존의 액션 RPG의 레벨 업과는 다른 방법으로 레벨 업을 한다. 빈쵸필드를 파괴해서 BP를 올리는 것도 그 중 하나이다. 이 외에도 밍크를 이용해서 레벨 업을 할 수 있다. 밍크는 이 세계의 여러 장소에 나타나는 비밀의 생물로 상당히 별나서 발견하기가 힘들다. 하지만 흔적을 남기기 때문에 감각이 뛰어난 무사시는 어디에 있는지 쉽게 알 수 있다. 밍크는 발이 없어서 둔해 보이지만 의외로 빨라서 잡기가 힘들다. 그러나 일단 잡기만 하면 "쵸우쥬 베리" 라는 전설의 열매를 남기고 간다. 이 아이템을 먹으면 체력이 회복됨과 동시에 늘어난다.

밍크의 흔적 발견! 이 근처에 있는 것 같은데…

요 녀석, 여기에 있구나!

아~ 밍크를 잡았다!

쵸우쥬 베리를 남기고 사라지는 밍크

쵸우쥬 베리를 먹으면 HP가 회복, 증가한다

무사시의 취미는 피규어 모으기!

무사시의 취미는 아무래도 피규어컬렉션을 모으는 것 같다. 그것도 움직이는 액션 피규어를. 아미야쿠이 마을에 있는 루즈의 피규어 가게에서 피규어를 사서 모은다. 사진의 피규어는 르코아 제국의 볼드 소위 피규어이다. 혹시 무사시가 무찌른 적 캐릭터가 피규어로 되는 것은 아닐까? 이 피규어들은 무사시의 방에서 발견할 수 있다.

피규어 컬렉션은 시리즈별로 분류되어 있다

우와! 볼드 소위와 똑같이 생겼잖아!

루즈
아미야쿠이 마을에서 피겨 가게를 경영하고 있다. 겉보기에도 피겨 만드는 것을 좋아하게 생겼다

밍크
신비에 쌓인 생물로 이것을 잡으면 쵸우쥬 베리를 얻을 수 있다

우리의 학원을 지킬 그 날이 왔다!!

사립 저스티스 학원 -레전드 오브 히어로즈-

그동안 정확한 발매일이 나오지 않아서 플스 유저들의 애를 태웠던 「사립 저스티스 학원」이 7월 23일에 발매된다. 이번 호에서는 새로운 오리지널 캐릭터와 오리지널 모드인「열혈 청춘 일기」에 대한 상세한 내용을 소개하기로 한다.

▶제작사: 캡콤 ▶장 르: 격투 액션
▶발매일: 7월 23일 ▶발매가: 6800엔

PLAY STATION

오른쪽 눈에 새로운 큰 칼자국이 나 있다. 언뜻 보기에도 보통 녀석이 아닐 듯 싶다

플스용「사립 저스티스 학원」에 오리지널 캐릭터인 태양학원 체육교사 "하야토"이외에 또 한 명의 오리지널 캐릭터가 등장한다. 그의 이름은 "다이고"로 아키라의 오빠이기도 하다. 그는 외도 고교의 최고 두목격인 총번장을 맡고 있는데, 아케이드용에서는 행방불명된 것으로 설정되어 있었다. 어쨌든 그의 등장으로 인해서 아키라, 엣지, 간이 다니는 외도 고교는 어떻게 변하게 될까?

아키라와 로베르토의 투 플러톤의 어택에는 끄떡도 하지 않을 것 같다

체육교사 하야토의 죽도 공격을 막아내는 다이고

아케이드용의 숨겨진 4명의 캐릭터

아케이드용에서는 일정한 시간을 플레이해야만 선택할 수 있었던 이들 4명의 캐릭터가 플스용에서는 곧바로 선택할 수 있게 되었다.

라이조우

저스티스 학원의 교장으로 닌자의 후예이자 바츠의 아버지이기도 하다. 닌자와 같은 어둠의 사람들이 필요 없는 이상 사회를 만들기 위해서 저스티스 학원을 세웠다

아키라

헬멧을 쓴 외도고교의 아키라가 여기에서는 맨 얼굴로 등장한다

쿄

저스티스 학원의 학생회장으로 아케이드용의 진짜 보스이다

사쿠라

아케이드용「스트리트 파이터 제로 2」에 등장했던 여고생으로 나츠와 히나타의 친구이기도 하다.

학원 시뮬레이션 게임, 열혈 청춘 일기

이 게임은 격투 액션 게임과 학원 시뮬레이션 게임인「열혈 청춘 일기」, 그리고 게임 밸런스를 정리한「저스티스 학원 에볼루션」으로 구성되어 총 2장의 CD로 발매된다. 저스티스 학원 에볼루션 모드에서는 열혈 청춘 일기에서 만든 캐릭터를 사용할 수 있는 특징이 있다.

이것이 바로 "열혈 청춘 일기". 이것으로 고등 학교 생활을 할 수 있다

본격적인 고교 생활을 시작해 보자!

원서를 제출하면 곧장 고교 생활이 시작되며 플레이할 수 있는 기간은 1년이다. 고교 생활에는 여러 가지 이벤트가 준비되어 있으며 플레이어의 행동에 따라서 캐릭터가 성장해나간다. 캐릭터 육성에 구애받지 않고 연애를 즐기는 데에만 신경을 쓰면서 플레이할 수도 있다.

교내에서는 자유롭게 이동할 수 있다. 어디를 가볼까?

체육관에서 히나타와 글스케를 만났다. 대화를 하다 보면 선택문이 나오기도 한다

4월. 야호~ 입학이다!

입학하면 활동부를 선택하는 이벤트가 발생한다. 선택한 활동부에 따라서 패러미터의 성장 속도가 변하므로 신중하게 선택해야 한다.

여러 활동부 중에서 하나를 선택한다. 배구부나 들어가볼까나?

활동부에 들어가면 우선 자유 트레이닝을 통해서 몸을 단련해야 한다

6월. 우리 학교 이겨라! 태양·퍼시픽 전(戰)

태양 학원과 퍼시픽 하이 스쿨간의 대항전인 "태양·퍼시픽 전"에 참가한다(우리 나라로 치면 연·고전). 태양 학원의 히타나가 열심히 응원을 해주니 힘을 내자!

출전 종목을 선택한다. 월드컵도 열리고 있으니 축구 경기에 나가볼까?

아~ PK전에서 이겼다!

8월. 여름날의 추억! 바닷가 합숙

계절은 바야흐로 여름. 여름에는 바닷가에서 합숙 훈련을 하게 된다. 티파니의 멋진 몸매와 나츠의 건강미를 엿볼 수 있지만 밤의 바닷가에서 히나타와 로맨틱한 분위기를 연출할 수 있다는 점이 더욱 관심을 끈다

누구하고 놀아볼까? 히나타 아니면 티파니?

히나타의 밤이 새빨개졌다. 그녀와의 바닷가 데이트!

9월. 신나는 학교 축제! 학원제

9월말에는 학원제가 개최된다. 학원제에서는 여러 가지 이벤트가 열리지만, 여기에서는 나츠와 함께 담력 테스트에 도전해본다.

겁에 질린 표정을 하고 있는 나츠. 걱정마! 니 곁에 내가 있잖아!

3월. 얼마나 강력한 캐릭터가 되었을까? 진급

이제 한 해가 지나고 3월이 되었다. 이제 2학년으로 올라가는 것 같지만, 앞서 말한 것처럼 이 모드는 1년이 지나면 끝나버린다. 하지만 모드를 클리어하면 에디트 캐릭터로 등록할 수 있는데 여기에서 학교 생활을 바르게 했는가 엉터리로 했는가가 판명된다. 캐릭터를 등록하면 사용할 수 있는 커맨드와 스테이터스가 표시된다.

드디어 에디터 캐릭터를 등록한다. 과연 얼마나 강한 캐릭터로 성장했을까?

에디트 캐릭터를 세이브해두면 대전을 벌일 수도 있다

여기에서도 시험이라니! 중간·기말 시험

학생이라면 역시 빠져나갈 수 없는 것이 바로 시험. 이 게임에서도 시험을 봐야 하는데 시험지를 푸는 일반적인 시험이 아닌 격투기로 시험을 보게 된다. 교관으로는 태양학원의 체육교사인 하야토가 특별강사로 초빙된다. 1, 2학기의 중간 시험에서는 하야토가 격투 테크닉을 지도해주며, 학기말 시험에서는 하야토와 대전을 벌어야 한다. 대전에서 이기면 패러미터를 많이 올릴 수 있다.

1학기의 중간 시험은 기본 테크닉의 지도를 받는다

시험에 합격하기 위해서는 기술의 정확도와 스피드가 중요하다

기말 시험인 하야토와의 대전에서 승리했다! 이제 나도 우등생(?)!

PLAY STATION

요정과 더불어 인간 세계를 구하는 아름다운 이야기

페이버리티 디어

플레이어 자신이 천사가 되어 인간 세상에 내려와 용자를 길러내고 인간들 스스로 세계를 지킬 수 있도록 그들을 이끌어준다는 소재를 가진 시뮬레이션「페이버리티 디어」. 점점 혼돈 속으로 빠져 들어가는 인간 세계를 과연 구할 수 있을까? 이번 호에서는 천사와 요정, 그리고 용자들의 상호 연관 관계와 깜찍한 요정들의 프로필을 소개하기로 한다.

▶제작사: NEC 인터채널 ▶장 르: 시뮬레이션
▶발매일: 미정 ▶발매가: 미정

천사와 요정의 운명적인 첫 만남이 이루어진다

인간 세상에 내려온 천사는 요정과 처음으로 만나게 된다. 협력자는 모두 4명으로 이중 2명이 천사를 도와서 우선 그들의 땅을 구할 용자 후보를 찾아준다. 12명의 용자 후보는 6명까지 교육받지만 도중에 다시 뽑을 수도 있다. 용자로 누구를 뽑을 것인가는 천사가 결정한다.

온 세상을 돌아다니며 용자 후보를 찾아주는 요정들은 후보를 발견하면 즉시 알려준다

선택된 용자 후보들은 보통 사람들에게는 보이지 않는 천사의 모습을 볼 수 있게 된다

천사와 용자 후보들의 대화

용자 후보를 뽑은 후에는 천사는 마음대로 그들과 만나서 대화를 나눌 수 있다. 이때, 임무를 지시하는 이외의 일상 대화는 천사가 용자 후보에게 질문하는 형식으로 진행되지만, 그 내용은 질문이나 세상 돌아가는 이야기 등 종류가 다양하다. 이러한 대화를 포함하는 커뮤니케이션에 의해서 천사에 대한 용자들의 감정이나 이후의 행동에 영향을 끼친다. 그러나 한 인간으로서의 용자를 천사가 제대로 이해할 수 있다면 나쁜 결과를 초래하지는 않을 것이다.

대화의 내용은 몇 가지 중에서 하나를 선택하는 식이다

용자들과 얘기하다 보면 상대방의 성격이나 감추어진 과거를 살짝 엿볼 수도 있다

요정들의 임무 검색

천사는 인간 세상의 시간으로 3년에 한 번씩 몬스터 퇴치와 전염병 박멸의 임무를 용자에게 부탁한다. 임무가 되는 사건 정보를 수집하는 것은 요정들이며 이들로부터 보고를 들은 천사는 용자에게 임무를 부탁하러 간다.

임무가 되는 사건 정보를 수집해주는 요정, 물론 공짜로!

임무 요청과 임무의 수행

요정의 보고를 받은 천사는 용자에게 임무를 부탁하러 간다. 부탁을 거절당하는 경우도 있지만 만일 승낙하면 그들은 곧바로 임무를 수행하러 간다. 용자는 자신의 의지로 싸우기 때문에 천사가 보좌할 수는 없다. 그러므로 용자는 그의 능력에 따라서는 사건을 해결하지 못하거나 오히려 피해를 입는 경우도 있다. 하지만 사건을 해결해나갈수록 용자는 조금씩 성장해나간다.

임무를 승낙하는 경우

용자와 천사의 사이가 원만하거나 혹은, 용자가 의욕을 가지고 있을 경우에는 임무를 승낙한다. 하지만 승낙한다 하더라도 필요한 능력을 갖추고 있지 않다면 사건을 해결할 수 없다. 그러므로 능력이 떨어지는 용자는 임무를 부탁하기 전에 훈련시킬 필요가 있다.

정의감에 불타는 류드랄. 임무를 받아들이기로 한다

○천사가 할 수 있는 일은 오로지 그들을 보호하고 보좌하는 것뿐이다

○부탁을 받은 용자들은 그들의 의지로 임무를 수행하면서 성장해나간다

임무를 거절하는 경우

용자 후보가 부탁한 임무를 거절하는 경우가 있다. 용자의 성격 탓인 경우도 있지만, 싫어하는 상대가 부탁하면 솔직히 이를 받아들이려고 하지 않는다. 그러나 평소에 용자들과 신뢰관계를 쌓고 그들에게 적합한 임무를 부탁한다면 이와 같은 경우는 발생하지 않을 것이다.

용자들을 물심양면으로 도와주는 고마운 요정

요정은 용자 후보의 거처나 각지에서 일어난 사건정보 뿐만 아니라, 용자와 싸울 적의 약점 등도 조사해준다. 괴상한 동물 가죽을 뒤집어 쓴 프로린다도 다른 요정과 마찬가지로 중요한 정보를 준다. 이외에도 전투에 보조 역할로 참가하여 회복 마법으로 용자들의 체력을 회복시켜 준다.

왠지 변태(?)인 듯한 프로린다도 적의 약점에 대한 정보를 준다

용자들을 도와주는 요정 캐릭터

릴리(Lily)

표범을 모티브로 한 요정이다. 얼굴과 몸매가 아주 아름다우며 항상 따뜻한 미소를 짓고 있다. 상대를 언제나 존중해주며 날카로운 판단력을 갖고 있지만, 자신의 일에 관해서는 손 하나 까딱하지 않는 게으름뱅이라고 할 수 있다

로자(Rosa)

딱딱한 인상을 지닌 로사는 사슴의 모습을 모티브로 한 성실한 요정이다. 책임감이 강한 완벽주의자로 천사에 대한 말투가 조금 심하다. 리리, 쉘리, 프로린다와 함께 천사들을 돕는다.

셸리(Shelly)

고양이를 닮은 요정. 매우 밝고 활달한 성격을 가졌으며 열심히 천사를 도와준다. 하지만, 때때로 너무 기운이 넘쳐서 제멋대로 행동하는 경우도 종종 있다

플로린다(Florinda)

천하 태평한 타입으로 무슨 이유에서인지 항상 동물의 가죽을 뒤집어 쓴 채 등장한다. 말끝을 늘리는 말투와 여러 종류의 동물 가죽옷을 뒤집어 쓴 모습은 왠지 긴장감이 없어 보인다

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

이제 조금만 기다리면 별의 바다가 열린다

스타오션 -더 세컨드 스토리-

「무사시전」과 더불어 이번 달에 가장 큰 기대를 한 몸에 받고 있는 「스타오션 더 세컨드 스토리」(30일에 나오므로 거의 8월의 기대작이라고 볼 수 있지만…). 이번 호에서는 게임 상에 등장하는 다양한 상점들과 편리해진 게임 시스템에 대해서 알아보고 새로운 두 명의 캐릭터를 소개하기로 한다.

▶제작사: 에닉스 ▶장르: RPG
▶발매일: 7월 30일 ▶발매가: 6,800엔

PLAY STATION

게임 시스템과 새로운 등장 캐릭터 소개

「스타오션 2」에는 무기점, 도구점 이외에도 보석을 전문적으로 파는 상점, 스킬 길드 등 이 게임에서만 존재하는 상점들이 있으며 이들 상점 하나하나에는 이름이 붙어 있다(테일즈 오브 데스티니의 영향을 받을 것일까?).

화면 아래쪽에 상점 이름이 표시되어 있다

일반 도구점과 보석 가게로 나뉘어진 도구점

도구점은 샌들이나 블루 베리 같은 잡화를 팔고 있는 일반 도구점과 귀금속을 주로 취급하는 보석 가게로 나뉘어진다. 보석 가게에서는 목걸이이나 귀걸이 등 액세서리로 장비할 수 있는 물건들을 팔고 있다. 그런데, 이러한 것으로 몸을 조금이라도 보호할 수 있을까?

이곳은 일반 도구점. 체력 회복의 아이템에서 방어구까지 비치한 상점도 있다

보석 가게에서는 액세서리 이외에 보통 아이템도 팔고 있다

맛있고 영양가 만점인 잼 사세요! 잼 전문점

잼 전문점에는 딸기 잼, 로즈 베리 잼 등 손으로 직접 만든 맛있는 잼을 팔고 있다. 잼은 체력을 회복시켜주는 아이템으로 잼의 종류에 따라 체력 회복 정도가 달라진다. 던전 등에서 장시간 모험할 때는 필수적인 아이템이다.

상품을 선택하면 그에 대한 설명이 이해하기 쉽게 표시된다

무기와 방어구는 여기서 사라! 무기점

무기점에서 선택한 무기가 현재 캐릭터의 패러미터를 높여주면 캐릭터 일러스트 부분에 "UP" 이라고 표시된다. 이와 반대로 패러미터를 떨어뜨리면 "DOWN" 이라고 표시된다. 무기나 방어구는 폴리곤 그래픽으로 표시되기 때문에 어떤 것인지 한 눈에 알 수 있다.

선택한 무기가 패러미터에 어떤 영향을 미치는지 한 눈에 알 수 있다

요리 재료는 우리 가게가 최고! 레스토랑 포룬

신선한 요리 재료를 살 수 있는 곳이다. 하지만, 요리 기술이 없으면 재료가 아무리 많아도 아무런 소용없다.

요리 기술이 없으면 재료는 아무런 소용이 없다

같은 재료라도 요리 기술에 따라서 만들어지는 요리가 다르다

기술을 사서 몸에 익히자! 스킬 길드

전작에도 있었던 스킬 시스템은 대쉬나 아트 등의 특기를 입수하기 위한 기술로 지식 관련 스킬, 감각 관련 스킬, 기술 관련 스킬 등의 종류가 있다. 이 스킬은 「스킬 길드」라고 하는 상점에서 돈을 지불하고 구입할 수 있다. 예를 들어, 지식 관련 스킬을 구입한 사람은 약초학 등의 지식 관련 스킬에 속한 능력을, 감각 관련 스킬을 구입한 사람은 미적 감각의 능력을 향상시킬 수 있다.

이 스킬 길드에서는 3종류의 스킬을 팔고 있다. 어떤 것을 살까?

설명원이 각각의 스킬에 대한 설명을 해준다

잘 모르겠으면 다른 설명원에게 물어볼 수 있다

캠프 메뉴에 대해서 알아보자!

아이템을 사용하거나 장비를 장착할 때 나오는 RPG의 단골 메뉴(?)인 「캠프 메뉴」. 이 게임에서도 역시 캠프 메뉴가 존재하는데 총 8가지로 그 종류가 나뉜다. RPG에 일반적으로 등장하는 커맨드는 물론 "스킬", "전술" 등 이 게임에서만 존재하는 독특한 커맨드도 존재한다.

이것이 바로 캠프 메뉴다. 전작을 플레이해 본 사람이라면 한 번이라도 본 기억이 있을 것이다

특기

특기는 각 캐릭터가 그것을 사용하는 필살기 주문을 뜻한다. 이 필살기는 L, R 버튼을 누르면 사용할 수 있다. 물론, 위력이 센 필살기는 많은 MP가 소비된다.

전투 중에 맞는 버튼을 누르면 해당 필살기가 나온다

○특기는 캐릭터에 따라서 달라진다

장비

아무리 굉장한 무기가 있다고 해도 이를 장비하지 않으면 무용지물. △버튼을 누르면 무장을 자동적으로 최강 상태로 만들어 준다. 이외에도 장비 위저드를 향상시키면 장비품을 새로 구입했을 때 자동적으로 최강 상태로 장비해준다.

커서를 해당 아이템에 맞추면 공격력이나 명중률 등의 패러미터가 표시된다

캐릭터 바꾸기

전투에 참여할 수 있는 멤버는 모두 4명이지만 게임을 플레이하다 보면 동료가 계속 늘어나므로 모든 동료를 전투에 참여시킬 수 없다. 그러므로 여기에서 전투하는 파티를 구성하고 캐릭터의 특성에 맞는 대형을 설정한다

약한 캐릭터는 뒤쪽에 배치시키자

대열

전투를 시작할 때 파티가 되는 대형을 결정한다. 대형은 공격에 유리한 것과 전투에서 이탈하기 쉬운 것, 약자를 후방에 배치해서 보호하는 등의 여러 가지 형태가 있다. 그러므로 파티의 편성을 생각하고 전략에 맞춰서 전투하기 쉬운 대형을 선택해야 한다. 단, 몬스터로부터 특수 공격을 받으면 설정 대형이 무효화되므로 주의해야 한다.

전투시의 대열을 결정한다

작전

원래는 플레이어가 모든 캐릭터를 조정하게 되지만, 이것이 귀찮을 경우에 CPU에게 맡길 수 있는 커맨드다. AI(인공지능)을 탑재되어서 가만히 두면 제멋대로 전투를 한다. 각 캐릭터의 전투 방침은 6개의 작전 중에서 하나를 고를 수 있는데, 캐릭터마다의 작전 내용은 조금씩 차이가 있다.

캐릭터는 각각의 전투 패턴이 다르므로 이에 맞춰서 설정해야 한다

새로운 동료 캐릭터 소개

Noel

항상 생글생글 웃고 있어서 '마음씨 좋은 사람' 같다는 느낌을 주는 동물학자. 모든 생물에게 사랑을 쏟기 위해서 행동 형태학을 연구하고 있다. 「처음부터 악한 사람은 없다」라는 생각을 갖고 있기 때문에 어느 누구에게 대해서도 악의를 품지 않는다. 그런 까닭에 최선을 다하는 사람을 보면 도와줘야 한다면서 쓸데없이 참견하는 경우도 있다. 언뜻 보기에는 상상이 안 가지만, 문장술사 일족의 출신으로 주문에 관해서는 상당한 수준을 가지고 있다. 전투시에는 공격 주문 이외에 소환 마법으로 동물이나 요정을 불러내서 싸운다

노엘 찬드라
나이: 24세
키: 173cm
몸무게: 74kg

Precis

감정이 풍부하고 천진난만한 소녀로서 파티 내에서 마스코트와 같은 존재다. 기계를 연구하는 아버지의 영향으로 자연적으로 어릴 때부터 기계를 만져왔다. 전투 시에는 자신이 직접 제작한 매직 핸드를 가지고 싸우는데 이것으로 뿅뿅 망치에서 미사일에 이르는 갖가지 무기를 교환할 수 있다. 그런데 손에 들고 있는 듀얼 쇼크 패드는 어떤 용도로 사용되는지는 밝혀지지 않았다. 이외에도 신발처럼 신고 있는 롤러 대쉬도 빠르게 움직이면서 적을 공격한다. 또한 무인군 1호와 2호라는 소형 메카를 이용한 콤비네이션 공격도 가할 수 있다

프리시스 F · 노이만
나이: 16세
키: 155cm
몸무게: 43kg

약관 12살이면서 어른들과 사귀고 문장병기의 연구에 전념하고 있는 천재 소년. 자신은 누구보다도 뛰어난 사람이라고 자부하고 있다. 버릇없이 이 때문에 어른을 무시하는 태도를 취하기도 해서 연구원들 사이에서 '귀염성이 없는 아이'라는 험담을 듣고 있다

레온 · D · S · 게스테
나이: 12살
키: 135cm
몸무게: 35Kg

아이템

많은 종류의 아이템이 등장하는데 □버튼을 누르면 해당 아이템에 대한 설명이 나온다., 또한 △버튼을 누르면 아이템 메뉴가 표시되며 무기나 방어구 등의 종류별로 표시할 수 있다.

모든 아이템은 폴리곤 그래픽으로 표시된다

정말 언제나 만나볼 수 있을까?

만나고 싶어서 -Your Smiles in my Hearts-

발표된 지가 이미 한참이나 지났고 체험판도 오래 전에 나왔지만 아직까지도 출시 시기가 불명확한 코나미의 명작 연애 시뮬레이션 「만나고 싶어서」. 이번 호에서는 이 게임의 핵심이라고 할 수 있는 데이트 신의 시스템과 게임의 흥미를 더해주는 아름다운 이벤트 그래픽, 그리고 등장 캐릭터들을 상세하게 소개하기로 한다.

▶제작사: 코나미 ▶장 르: 연애 시뮬레이션
▶발매일: 98년 겨울 예정 ▶발매가 : 미정

연애의 진정한 묘미는 바로 달콤한 데이트

연애의 묘미는 뭐니뭐니해도 데이트 상대와의 밀고당기는 심리전이라고 말할 수 있다. 「만나고 싶어서」에서도 역시 데이트는 아주 중요한 요소이다. 여기에서는 플레이어와 친한 니노미야 치나와의 데이트를 예로 들어 데이트 시스템에 대해 알아보기로 한다.

니노미야 치나와의 가슴 설레이는 데이트

공원에서 니노미야 치나와 만나기로 한다. 그녀를 찾아서 두리번거리는 모습을 표현하기 위해서 화면이 가로 방향으로 길게 스크롤된다.

어디에 있지? 그녀의 모습이 보이지 않자, 불안감을 느낀다

그녀가 나타나자 비로소 안심한다. 휴~

화면이 가로 방향으로 스크롤된다

가장 중요한 데이트 요소, 시간

이 게임의 데이트 신에서 가장 큰 특징은 「시간」개념을 도입하여 데이트 중에 이동을 하거나 대화를 나누면 시간이 경과한다는 점이다. 즉, 만나기로 한 시간에 맞춰서 약속 장소에 가기만 하면 되었던 기존의 연애 시뮬레이션의 시스템과는 완전히 다른 시스템을 채택한 것이다.

등교 신에서도 대화가 모든 것을 좌우한다

데이트뿐만 아니라 「등교 신」에서도 대화가 이루어진다. 등교 신에 나오는 대화는 데이트로 유도하는 방법(전화로 유도, 거리에서 만나서 그대로 데이트로 유도)중 하나이다.

함께 등교할 수 있다면 데이트와 같은 요령으로 대화를 진행해 보자

도중에 그녀를 만나서 데이트로 유도할 수도 있다. 과연 그녀가 승낙할까?

게임의 흥미를 더해주는 이벤트 그래픽

데이트 중에 발생하는 해프닝 등의 주요 장면에는 간간이 이벤트 그래픽이 삽입되어 시각적인 면에서 게임의 흥미를 더해준다. 어떤

데이트 중에도 시간이 계속 변화

화면 오른쪽 하단에 있는 시계가 데이트중의 시간을 관리한다. 그러므로 시간을 잘 짜서 데이트 계획을 잘 세워야만 그녀의 호감도를 높일 수 있다.

시간이 가까워지면 화면 아래에 선택문항이 나타난다

약속시간에 늦는 것은 마치 전쟁에서 '싸워보지도 못하고 지는 것'과도 같다

데이트 장소에는 내부 맵이 존재한다. 과연 에스코트를 잘할 수 있을까?

뛰어난 말솜씨는 데이트에 없어서는 안될 강력한 무기. 그녀가 좋아하는 화제로 대화를 이끌어 나간다면…

의미에서는 이들 이벤트를 얼마만큼 볼 수 있을 것인가가 이 게임의 목적이라 말할 수도 있다.

치나가 플레이어의 품에 안겼다 아~ 황홀해!

신죠 아야가 화가 난 것 같다. 혹시 몰래 훔쳐보다가 걸렸나?

엔도 카나코가 운동회의 장애물 경주에 뛰고 있다. 살을 좀 뺐으면 사다리에서 쉽게 빠져나올 수 있을텐데…

나의 손이 그녀의 뺨에~ 사랑하고 있음을 느껴요

쿠스키 토모미가 튜브를 끼고 수영을 하고 있다. 꽤 귀엽군!

아이하라 히비키가 괴상망칙한 의상을 입고 있다. 가장 무도회라도 열리려나?

너무나도 귀여운 등장캐릭터들

플레이어가 입학하게 되는 토키학원에서 3년간의 기간을 (일부 캐릭터는 2년간) 함께 하게 될 여자 주인공 니노미야 치나를 위시한 9명의 등장 캐릭터들을 소개한다.

신죠 아야 (神城あや)

애칭 아야
키: 167cm
생일: 7월 3일
혈액형 A형

일찍이어머니를 여의고 아버지와 숙부와 함께 살고 있다 성격은 남성적이지만 어머니가 없는 관계로 가사일도 열심히하는 여성적인 면도 갖추고있다.

니노미야 아사코 (二宮麻子)

애칭: 마코
키: 159cm
생일: 6월 6일
혈액형: A형

이름에서 알 수 있듯이 치나와쌍둥이 동생이다. 언니와는 대조적으로 남자와 같은 외모를 지닌 이유는어렸을 적에 자신을남자로 착각한 것에서 유래한다. 다른 사람들의 연애에 천사 큐피트와 같은 역할을 한다

니노미야 치나 (二宮千菜)

애칭: 치땅
키: 160cm
생일: 6월 6일
혈액형: A형

니노미야아사코와는 쌍둥이 자매로 치나가언니다. 성별에 관계없이 모든 이들로부터 사랑을받는 타입이지만, 특정 남자와 연애를해본 적은 없다

이리에 리사 (入江里沙)

애칭 리사
키: 162cm
생일 8월 3일
혈액형 B형

주인공의 1년 선배로 행동이불량하며 학교도자주 빠진다. 자신이 처한 상황에만족하지 못하고있다

시노자키 유리카 (しの崎百合華)

애칭: 유리카
키: 166cm
생일: 11월 27일
혈액형 A형

주인공의 1년 선배인 풍기 단속원으로 성실하지만 연애에 흥미가아주 많다. 페미니스트로 법을중요시하는 성격을 가졌다 괴팍스러운 면이 있기는 하지만 여성스러운 면도 보여준다

아이하라 히비키 (藍原ひびき)

애칭: 비키
키: 158cm
생일: 3월 14일
혈액형: B형

가장싫어하는사람이 자신보다 뛰는 사람이라고 말할 정도로아주 뛰고싫어하는 여자. 연예계 진출을 목표로 하여어릴 때부터 레슨을 받고있다. 유모감각이 있고 뛰는 남자를좋아하지만 당연히 자신보다 뛰지말아야 한다는 조건이 붙는다

도화삼인랑(桃女三人娘)

주인공의 후배인 꽃꽃이부 3인방이다. 도키학원 이사장의 딸인 엔도 카나코를 필두로 하여 학교에서는 항상 행동을 같이 한다. 자신들을 '도화삼인랑'이라고 떠벌리고 다닌다.

3명의 도화삼인랑 등장!

엔도 카나코 (遠藤加奈子)

애칭: 카나
키: 154cm
생일: 11월 11일
혈액형 O형

학교 이사장딸로서 제멋대로 행동하고 용석이 심하다 달콤한 연애를하고 싶어하는 면도 있다

쿠스키 토모미 (楠木ともみ)

애칭: 토모
키: 154cm
생일: 5월 9일
혈액형: A형

내성적인 성격을 지녔으며 자신이멍청하다는 것을 잘 알고 있다 만화나 애니메이션을 좋아하며 가나코와 아주 친하다

호시노 에미 (星野映美)

애칭 에미
키: 155cm
생일 11월 13일
혈액형 AB형

다른 두 명의 멤버와는 중학교에 입학하면서 부터 사귀게되었다. 평범한가정에서 살고 있으며두 멤버 사이를 중재하는 역할을 맡고 있다

환상적인 야구의 재미가 곧 열린다!

실황 파워풀 프로야구 '98 개막판

이제 발매일이 2주 정도밖에 남지 않은 플스용 「실황 파워풀 프로야구 '98 개막판」. 플스용 최초의 「시나리오 모드」와 새로워진 「석세스 모드」가 추가되어 이 게임에 대한 기대감이 크다. 게다가 「메탈기어 솔리드」의 체험판이 함께 수록되기 때문에 그 기대감은 하늘을 찌르는 듯하다(?)

▶제작사: 코나미 ▶장 르: 스포츠
▶발매일: 7월 23일 ▶발매가: 5,800엔

플스용 최초로 시나리오 모드 채택

「파워풀 '98」은 플스용 파워풀 시리즈로서는 최초로 「시나리오 모드」가 채택된다. 이것은 실제로 프로야구의 페넌트 레이스에서 일어난 상황과 똑같은 장면을 플레이어가 싸워나가는 모드로 현 시즌의 명장면들이 등장한다. 이외에도 아케이드용에 있던 「홈런 경쟁」이 추가되었으며 선수 데이터도 현 개막전 이후의 최신 데이터로 구성되었다.

여러 가지 모드가 추가되어 내용이 보다 충실해졌다.

2대2 동점인 상황인 시나리오에서 플레이어는 팀을 승리로 이끄는 역할을 해야 한다

완전히 새로워진 석세스 모드

파워풀 시리즈의 가장 큰 특징이라 할 수 있는 「석세스 모드」. 전작에서는 프로야구의 2군 선수가 1군으로 진입하는 것이 목적이었지만, 이번에는 N64용 「파워풀 5」와 마찬가지로 고교 야구편으로 설정되어 있다. 3년간의 고교 생활동안 고시엔(甲子園)대회에 출전하면서 동경하는 프로 야구팀에 입단해야 한다. 이 게임은 N64용과는 다른 스토리로 전개되며 이벤트와 등장 캐릭터도 완전히 달라진다

교복을 입은 늠름한(?) 모습의 주인공. 목표는 고시엔 대회!

불량배에게 걸린 주인공! 도망쳐야 하나? 싸워야 하나?

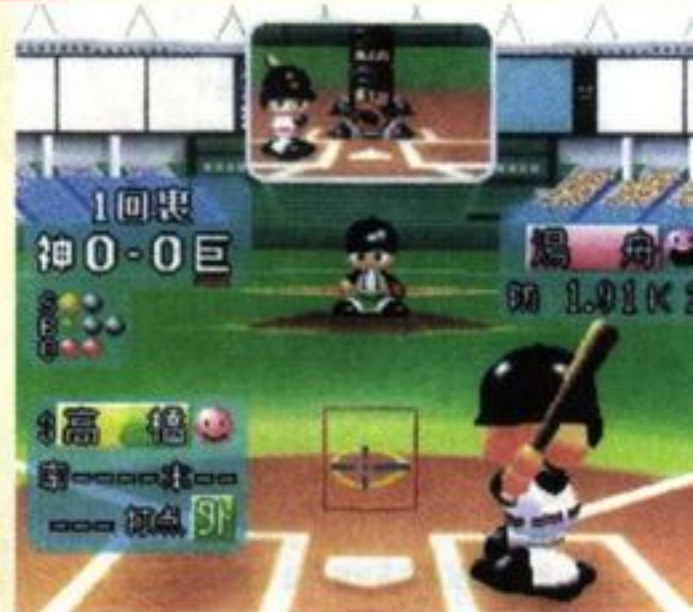
연습을 하면 할수록 야구 실력이 점점 향상된다

감독이 주인공에게 뭔가 할 말이 있는가 보다. 혹시 탈락된 것은 아닐까?

보다 화려해진 그래픽

전작에는 포수의 미트 커서가 사각형이었지만 이번 시리즈에서는 N64용 「파워풀 5」와 똑같은 타원형으로 되어 있다. 이 때문에 전작과 비교했을 때, 조작감이 다소 변화될 수도 있다. 이외에도 야구장 그래픽이 화려해져서 보다 생생한 현장감을 느낄 수 있다.

미트 커서가 타원형으로 바뀌었다. 치기가 쉬워졌을까?

하얀 지붕이 멋있는 도쿄 돔. 전작보다 그래픽이 화려해졌다

SCEI의 연애 드라마 제 2탄

계절을 안고서

SCEI의 연애 드라마 「더블 캐스트」의 후속작인 「계절을 안고서」. 이번 시리즈도 역시 듀얼 쇼크 대응으로 가슴이 두근거리는 불가사의한 사랑의 드라마가 펼쳐진다.
전작인 「더블 캐스트」에는 총 27가지의 엔딩이 있으니 이 게임 역시 플레이어가 하기에 따라서 다양한 형태의 엔딩을 접해볼 수 있을 것이다.

▶제작사: SCEI ▶장 르: 어드벤처
▶발매일: 7월 23일 ▶발매가: 4,800엔(CD 2장)

PLAY STATION

연애 감정을 자극하는 삼각관계 드라마

「계절을 안고서」는 전작인 「더블 캐스트」와는 다른 분위기를 가진 연애 드라마이다. 이번 시리즈는 주인공과 2명의 소녀와의 삼각 관계를 그린 이야기로 전작과 마찬가지로 플레이어의 선택에 따라서 이 야기가 오리지널 스토리와 완전히 다른 방향으로 진행된다.

때로는 주인공의 답변에 누군가가 상처를 받을 수도 있다

비련의 벚꽃나무 아래에 쓰러져 있는 소녀, 그녀의 정체는?

무대는 산간 지방의 한 도시. 어느 날 주인공과 그의 여자 친구 토모코는 데이트를 하던 도중, 비련의 벚꽃나무 아래에 쓰러져 있는 소녀를 발견한다. 주인공은 쓰러져 있는 그 소녀가 예전에 죽은 자신의 첫사랑 '마유(麻由)'와 너무나도 닮은 것에 놀란다. 기억조차 없는 그녀는 자신의 이름을 '마유'라고 말하고 토모코는 그녀와 관련되고 싶지 않다면서 빨리 가자고 한다. 주인공은 그녀에게 자신의 연락처를 가르쳐 준다. 그날 밤, 마유의 기억을 찾아 주기 위해 그녀와 만나지만, 토모코와 맞부딪히게 되고 그사이에 마유는 사라져 버린다. 주인공은 그녀와 만나기 위해서 잡지의 한 코너에 찻집 '사계'가 럭키 포인트라는 엉터리 정보를 올리는데….

비련의 벚꽃 나무 아래에 쓰러져 있는 여자를 발견한다

그녀는 아무 것도 기억하지 못하는 듯하다

당신은 누구를 택할 것인가?

그녀와 만나기 위해서 '사계'로 온 주인공. 하지만, 그곳에서 토모코를 발견한 주인공은 토모코에게 말을 걸까 아니면 그냥 도망칠 것인가를 결정하게 된다. 이 선택에 따라서 이야기는 크게 나눠지게 된다.

주인공과 마유가 함께 있는 것을 발견하자 화를 내는 토모코. 자신과 마유 중 한 사람을 선택하라고 한다

주인공을 갈등하게 하는 두 명의 여자캐릭터

마유

주인공의 첫 사랑이었던 '마유'와 용모나 몸짓, 좋아하는 것까지 쏙 빼어닮은 불가사의한 소녀. 옛날 일을 기억하지 못하기 때문에 자기 스스로 마유라는 이름을 붙인다. 누구라도 쉽게 친해지는 붙임성과 사람을 매혹시키는 씩씩함이 주인공의 마음을 사로잡는다. 이 때문에 토모코의 시기를 받는다

토모코

주인공과는 재수 학원에서 알게 된 이래로 연인 관계로 유지해오고 있는 여대생. 첫사랑이었던 마유의 죽음으로 방황하던 주인공을 바로 잡아주었다. 감정을 너무 솔직하게 드러내기도 한다.

비련의 벚꽃나무란 무엇인가?

주인공이 다니고 있는 대학 옆에 있는 벚꽃 나무로 이 나무아래에서 처음 만난 커플은 반드시 헤어지게 된다는 이야기가 전해져 오고 있다(두근두근 메모리얼에 나오는 나무와는 정반대?) 이 나무는 게임과 밀접한 관계가 있는 곳으로 주인공은 이곳을 몇 번 찾아오게 된다.

생김새부터 뭔가 달라 보이지 않은가?

시공 명탐정의 활약이 다시 시작된다

시공탐정 DD 2 -반역의 오피셜-

영화를 보는 듯한 느낌을 주었던 아스키의 시네마틱 어드벤처 「시공탐정 DD」의 후속작이 등장한다. 전작 캐릭터와 세계관이 그대로 계승되었으며 드라큘라의 유전자를 가진 시공탐정 라이조우와 동업자인 키리히메가 등장하여 다시 한번 시간 여행을 떠나게 된다.

▶제작사: 아스키 ▶장르: 어드벤처
▶발매일: 8월 23일 ▶발매가: 8,800엔

전작의 수수께끼를 풀어줄 시공탐정 DD의 후속작

「시공탐정 DD: 반역의 오피셜」은 시간을 이동하면서 의문의 사건을 파헤쳐 나가는 어드벤처 「시공탐정 DD」의 후속작이다. 이번 시리즈의 이야기는 전작의 발단으로부터 2년 전인 2236년부터 시작된다. 전작에서 밝혀지지 않았던 동업자 키리히메(霧姫)와의 만남과 탐정을 시작하게 된 계기가 밝혀진다.

서기 2236년, 도쿄의 한 고층 빌딩

고층 빌딩에 설치된 신형 폭탄을 제거하는 경찰

그러나 폭탄이 재발동되어 빌딩에서 대폭발이 일어난다

여동생을 찾아달라는 의뢰를 받는 주인공

서기 2236년의 동경. 주인공 라이조우에게 두 명의 여중생(키리히메와 미후유)이 의뢰를 해온다.

그녀들의 의뢰는 미후유가 어릴 적에 생이별한 쌍둥이 여동생을 찾아달라는 것이었다.

주인공은 처음에는 상대하지 않으려고 했지만, 미후유가 재벌 총수의 딸이라는 것을 알고 흥미를 가진다. 그는 거리를 나와 조사를 하다가, 시간 여행을 할 수 있는 승차물인 "타임 라이트"를 입수하여 두 여학생과 함께 기원전의 중국으로 향한다.

미후유는 여동생이 가족과 함께 중국으로 시간 여행을 하던 중 행방불명이 되었다고 한다

타임 라이트를 타고 고대 중국으로 떠나려는 라이조우와 두 여학생

고대 중국에 온 주인공 일행, 그런데…

라이조우 일행은 만리장성이 우뚝 솟아있는 기원전 212년의 중국에 도착한다. 하지만, 실제로 미후유의 여동생을 잃어버린 곳이 어딘지는 확실하지 않았다. 라이조우는 두 여학생에게 둘로 나뉘어서 단서를 찾아보자고 제안한다. 그 후, 둘만 남게된 키리히메와 미후유는 암시적인 대화를 나눈다. 아무래도 그녀들은 말도 하지 않고 집을 나온 듯하다. 결국, 아무런 단서를 찾지 못하고 원래의 세계로 돌아가려고 하는 그 순간…

고대 중국에 도착한 라이조우 일행. 저 멀리 만리장성이 보인다.

등장 캐릭터 소개

이 게임의 주인공으로 시공 범죄를 전문으로 취급하는 시공탐정이다. 뱀파이어의 유전자를 가진 특수 유전자의 소유로 나이는 외견상으로는 봤을 때 25세 전후

14세의 여자 중학교 2학년. 낙천적인 성격에 공부도 아주 잘 하지만, 완고한 면을 보이기도 한다

키리히메와 같은 학교에 재학중인 재벌 총수의 딸이다. 키리히메와 대조적으로 얌전한 성격의 소유자이다

진정한 사랑 이야기가 다시 꽃핀다

트루 러브 스토리 2

코나미의 「두근두근 메모리얼」 시리즈에 대항하기 위해 아스키가 제작했던 「트루 러브 스토리」의 후속작이 드디어 발표되었다. 전작이 CD 1장의 분량에 한 달이라는 비교적 짧은 기간동안만 플레이할 수 있었던 반면, 이번 시리즈는 CD 3장의 분량에 세 학기의 긴 기간동안 플레이할 수 있기 때문에 사랑을 만들어 가는 재미를 오랫동안 느낄 수 있을 것이다.

▶제작사: 아스키 ▶장 르: 연애 시뮬레이션
▶발매일: 12월 10일 ▶발매가: 미정

전작보다 플레이 기간이 훨씬 방대해진 후속작

「트루 러브 스토리 2」는 학교 생활 속에서 일어나는 가슴 설레는 사랑 이야기를 연애 시뮬레이션화 한 「트루 러브 스토리」의 후속작이다. 이번 시리즈에서는 여자 주인공격인 아카네가 다시 등장하며 이외에도 새로운 캐릭터가 다수 등장한다.

전작은 CD 1장으로 발매되었지만 이번에는 CD 3장으로 구성될 예정이다. 각각의 CD가 1, 2, 3학기로 나뉘어져 구성되기 때문에 전작의 한달보다 훨씬 긴 1년동안 플레이할 수 있게 되었다.

플레이 기간이 훨씬 늘어났으므로 장기적인 계획을 통해서 사랑을 이룰 수 있다

등장 캐릭터 소개

모리시타 아카네(森下 あかね)

고등학교 2학년 2반
키: 162cm
혈액형: A형
생일: 10월 16일
활동부서: 배구부

밝고 상냥하면서 활달한 성격을 가졌다. 성적이 아주 우수해서 언제나 전교 20위 이내에 든다. 누구든지 차별 대우하지 않고 대하기 때문에 남녀 가릴 것 없이 인기가 아주 좋다

아카네의 일러스트

나나세 카스미(七瀬 かすみ)

고등학교 2학년 4반
키: 156cm
혈액형: O형
생일: 5월 16일
활동부서: 관현악부

카스미의 일러스트

얌전하고 소극적이면서도 다부진 성격의 소녀다. 주인공과 같은 아파트 단지에서 살고 있는 소꿉친구.

미즈키 아유미(瑞木 あゆみ)

고등학교 1학년 3반
키: 154cm
혈액형: A형
생일: 1월 29일
활동부서: 육상부(매니저)

코다치의 일러스트

성실하고 침착하며 깔끔한 성격의 소유자. 자신에게 엄격하며 무슨 일이던지 자기 혼자서 해결하려는 경향이 있다.

카자마 코다치(風間 こだち)

고등학교 2학년 3반
키: 163cm
혈액형: O형
생일: 12월 31일
활동부서: 검도부

아유미의 일러스트

내성적이고 다부지며 수줍음으로 잘 탄다. 동경하는 선배 때문에 육상부의 매니저가 되었다.

건담의 새로운 신화가 열린다!

SD건담 G제너레이션

시대를 초월해서 아직까지도 많은 인기를 누리고 있는 「건담」 시리즈. 이 건담을 SD화한 「SD건담」 시뮬레이션의 최신작이 플스용으로 등장한다. 모든 건담 시리즈의 세계관을 소재로 채택하였으며 다채로운 MS들의 애니메이션을 수록하여 게임의 흥미를 한층 더해준다.

▶제작사: 반다이 ▶장 르: 시뮬레이션
▶발매일: 8월 예정 ▶발매가 : 6,800엔(CD 2장)

G GENERATION

PLAY STATION

장대한 건담의 역사를 되돌아본다

「SD건담 G제너레이션」은 TV 만화로 등장한 이래로 20년이 지난 지금까지도 많은 인기를 얻고 있는 「기동전사 건담」시리즈의 세계관을 소재로 한 시뮬레이션 게임이다. 이 게임은 우주세기라고 하는 시대에 나타났던 수많은 명장면들을 42개의 스테이지로 재현하였다.

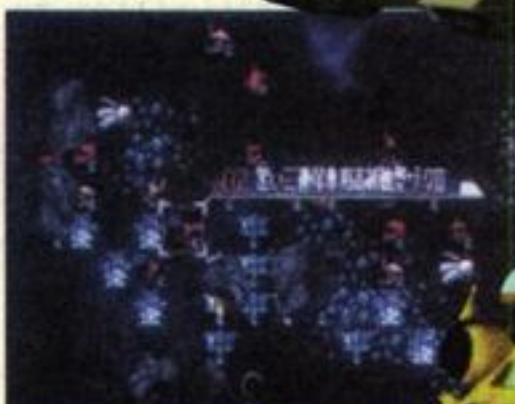
유구한 건담 시리즈의 역사가 42개의 스테이지로 재현된다

470종류 이상의 모빌슈즈 등장

건담 시리즈의 주역들인 모빌슈즈(이하 MS)들이 470종 이상이 등장한다. 발전형, 전용형 등의 변형 기종 이외에도 각 캐릭터(160명 이상)의 전용기도 등장한다. 또한 성장시킨 유니트에서 양산형, 시험작, 커스텀 기종 등의 개발도 가능하다.

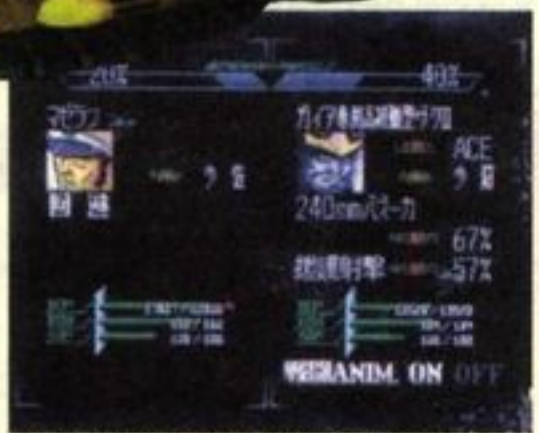
건담 시리즈의 대표적인 유니트들이 모두 등장한다

여러 가지 형태의 필드로 이루어진 스테이지

각 스테이지는 육지와 바다, 그리고 우주의 여러 가지 필드 안에서 최대 4개의 맵으로 구성되어 있다. 예를 들어, 유명한 쟈브로의 전투 스테이지에서는 가우 부대가 공격해오는 공중 필드, 고그와 조그가 강을 이용해서 침공해오는 육지, 그리고 샤아의 즈고그와 건담의 싸움이 펼쳐지는 지하동굴의 3단계의 필드가 준비되어 있다. 그러므로 지형을 고려하여 MS를 배치하는 것이 승리의 지름길이다. 이외에도, 맵에 따라서 콜로니 추락 등의 요소도 물론 포함되어 있다.

운석군 등이 여기저기 흩어져 있는 우주 스테이지. 콜로니도 보인다

나무들이 빽빽하게 들어선 밀림지대. 이곳에는 행동에 제한이 생긴다

커맨드 방식의 전투 시스템을 채택

이제까지의 SD건담 시뮬레이션 게임에서는 전투 신이 액션 성격을 지닌 전투로 이루어졌지만, 이번 시리즈에서는 공격을 커맨드로 선택하는 방식으로 바뀌었다. 그러므로 사정거리와 공격력, 그리고 명중률 등을 고려해서 사용할 무기를 선택해야만 전투에서 승리할 수 있다. 단, 적이 반격해오는 경우도 있으므로 주의해야 한다. 특정 무기를 사용할 때에는 화려한 애니메이션을 보여주기 때문에 단순한 전투를 보다 재미있게 플레이할 수 있도록 해준다.

적의 종류에 따라서 무기를 선택하고 커맨드를 입력하여 공격을 전개시킨다

아카이와 고그와의 전투 신. 박진감이 넘친다!

화이트 베이스의 메가 입자포 공격. 이처럼 특수 무기는 애니메이션으로 처리된다

나와 모험을 함께 했던 친구들아~ 다시 모여라!

블레이즈 & 블레이드 -버스터즈-

플스 최초의 멀티 플레이 RPG였던 「블레이즈 & 블레이드 -이터널 퀘스트」의 후속작이 등장한다. 전작과 마찬가지로 최대 4명까지 동시 플레이가 가능하며 전작의 캐릭터의 데이터를 그대로 사용할 수 있다는 점이 전작을 플레이해 본 플레이어들에게 크게 어필할 듯하다

▶제작사: T&E 소프트 ▶장 르: 액션 RPG
▶발매일: 9월 예정 ▶발매가: 4,800엔

전작의 시스템과 시나리오가 대폭 파워업

「블레이즈 & 블레이드 -버스터즈-」는 최대 4명까지 동시에 플레이할 수 있었던 액션 RPG「블레이즈 & 블레이드」의 후속작이다. 이번 시리즈의 기본 시스템은 전작과 같지만 몇 가지의 새로운 시스템을 채택하였다. 또한 완전히 새로운 시나리오와 아이템을 추가했으며 그래픽이 보다 향상되었다. 이 게임의 최대 특징이라고 한다면 뭐니뭐니해도 여러 명이 동시에 플레이할 수 있다는 점일 것이다. 각 플레이어는 자신이 육성시킨 캐릭터를 가지고 서로 협력하면서 게임을 진행하게 된다. 물론, 혼자서도 플레이할 수 있다.

시점 변경의 조작은 단순화되었다

몇 가지의 문제점이 개선되어 플레이하기가 보다 쉬워졌다

각각의 독립된 시나리오가 하나의 스토리를 구성

전작의 이야기는 몇 개의 시나리오가 하나의 스토리를 이루고 있었다. 여러 가지 시나리오를 플레이할 수 있다는 점은 이번 시리즈도 마찬가지이지만, 각각의 시나리오가 독립된 스토리로 구성되어 있어서 한마디로 RPG의 단편집이라고 말할 수 있다. 각각의 시나리오는 한 번 클리어하더라도 몇 번이고 도전할 수 있다.

신성한 분위기의 사원 내부. 창문으로 빛이 들어와서 적의 모습을 놓쳤다

강력해 보이는 몬스터들이 일행을 공격한다. 원거리 공격이 안전할 듯…

숲속의 전투에도 잘 보이지 않는 몬스터가 공격해 온다

버섯과 호박의 형태를 한 몬스터. 약해 보이기는 하지만…

캐릭터끼리의 데이터 교환 가능

전작에서는 아이템의 교환을 할 수 없었다. 그러나 이번 시리즈에서는 어떤 캐릭터라도 언제든지 자유로이 아이템을 교환할 수 있게 되었다. 모험 중에 얻게 되는 아이템 중에게 버리기는 아깝고 별로 쓸모 없는 아이템을 다른 캐릭터에게 줄 수 있다.

언제든지 아이템을 교환할 수 있다. 어떤 것을 교환할까?

전작의 캐릭터 데이터 계승 가능

이 게임은 전작에서 육성한 캐릭터 데이터를 사용해서 플레이할 수 있다. 즉, 전작을 플레이해본 플레이어는 처음부터 자신이 키운 강력한 캐릭터를 사용할 수 있는 것이다. 다만, 이 게임으로 계승된 캐릭터 데이터는 전작에서 사용할 수 없다.

이번 시리즈부터는 4명의 스테이터스를 한 화면에서 확인할 수 있다

COMING SOON...

시뮬레이션

■휴먼 ■8월 4일 ■5,800엔

더 드러그 스토어

이 게임은 「더 콤비니」시리즈에 이은 경영 시뮬레이션 3탄으로 약국을 경영하는 것이 목적이다. 전작에는 없었던 오리지널 상품의 개발, 유명인과의 CM출연 교섭 등의 새로운 이벤트가 제공된다.

■아스트론 ■9월 예정 ■5,800엔

칵테일 하모니

칵테일에 관련된 여러 가지 지식이 담겨진 독특한 게임이 등장한다. 초보자라도 할지라도 재료부터 만드는 방법까지 애니메이션으로 가르쳐주기 때문에 플레이가 아주 용이하다. 또한 자신에게 잘 어울리는 칵테일을 찾아내는 "마이 페이버리티 모드" 와 400가지 이상의 칵테일 데이터 베이스가 있다.

■QZ클럽 ■9월 예정 ■6,800엔

동몽의 야망 더 레이싱 오브 챔피언

플레이어가 팀의 감독이 되어 F1 레이스에서 경기를 펼쳐나간다는 레이싱 시뮬레이션 「동몽의 야망」의 후속작이 등장한다. 이번 시리즈에서도 플레이어는 면밀한 작전을 세워서 예선전, 결승전을 전략적으로 싸워나가면서 챔피언쉽의 왕좌를 차지해야 한다.

■빅터 소프트 ■미정 ■미정

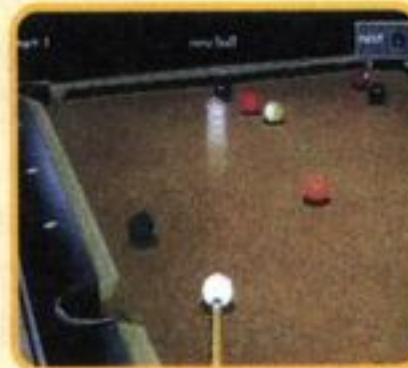
고양이 같은 관계

이 게임은 대화를 중시하는 연애 시뮬레이션으로 플레이어는 고등학교 2학년이 되어 크리스마스까지의 약 두 달 동안에 여자아이와 좋은 사이가 되어야 한다. 이 게임의 최대 특징인 고양이 모드에서는 자신이 고양이가 되어 여자아이들의 집을 찾아가면 화장하지 않은 맨 얼굴을 볼 수 있다.

스포츠

■아젠더 ■7월 하순 예정 ■5,800엔

캐롬쇼트 2 -슈퍼 리얼 3D 빌리어드-

이 게임을 3D 폴리곤으로 사용하여 실제로 당구를 치고 있는 듯한 사실감을 느낄 수 있었던 당구 게임 「캐롬쇼트」의 후속작이다. 플레이할 수 있는 경기의 종류는 전작의 3배인 9가지가 제공되며 게임마다 상세한 룰을 자유롭게 설정할 수 있다.

RPG

■NTT출판, 일경영상 ■98년 겨울 예정 ■6,800엔

리틀 러버스 쉬소 게임

이 게임은 6명의 미소녀 중에서 한 명을 고른 다음, 3명의 라이벌과 경쟁하면서 3년간의 고교 생활 중에서 그녀의 마음을 사로잡는 것이 목적이다. 기본적인 게임의 진행은 플레이어가 순서대로 룰렛으로 날짜를 진행하는 것이다.

액션

■리버힐 소프트 ■8월 13일 ■5,800엔

크레이맨 크레이맨 2 -해골 원숭이의 역습-

최근 출시된 바 있는 어드벤처 게임 「크레이맨 크레이맨」이 액션 게임으로 등장한다. 플레이어는 크레이맨을 조작하여 악의 제왕 크로그를 무찔러야 한다. 필살기 시리몬 펀치와 아이템을 사용하여 각 스테이지의 출구에 있는 텔레포트를 목표로 해야 한다.

■TEN 연구소 ■7월 23일 ■5,800엔

전일본 여자 프로레슬링 여왕전설

이 게임은 실제로 활약하고 있는 여자 프로레슬러 13명이 등장하는 대전 액션 게임이다. 게임의 메인이 되는 랭킹 모드는 한 명의 선수를 선택해서 WWWA 세계 챔피언을 목표로 하는 모드로 시합 내용에 의해서 선수가 성장해나간다.

■TGL ■9월 예정 ■5,800엔

어드밴스트 V.G.2

이 게임은 일년에 한 번 사상 최강의 웨이트리스를 결정하는 격투 대회 "VG"에 모인 여자들을 그린 격투 액션의 후속작이다. 새로운 3명의 캐릭터가 추가되었으며 전작에 등장했던 10명의 캐릭터도 새로운 필살기를 가지고 다시 등장한다.

슈팅

■지크 ■7월 30일 ■5,800엔

하드보일드 -신경탑을 파괴하라 -

사이버 펑크의 세계관이 매력적으로 그려진 만화 「하드 보일드」가 게임으로 등장한다. 플레이어는 풀 폴리곤으로 이루어진 5개의 스테이지에서 자신이 아끼는 차를 몰고 맹렬한 속도로 질주하게 된다.

레이싱

■프리즘 아트 ■9월 예정 ■5,800엔

랠리 데 아프리카

이 게임은 랠리 경주를 사실적으로 시뮬레이션화한 레이싱 게임으로 챔피언쉽, 스포트 엔트리, 2인 대전, 그리고 메모리 카드에 저장한 데이터로 대전하는 모드 등 총 4가지의 게임 모드가 제공된다.

ETC

■가이낙스 ■7월 23일 ■6,800엔

신세기 에반게리온 에바와 유쾌한 친구들

이 게임은 역대 가이낙스 작품의 캐릭터들이 등장하는 마작 게임이다. 두 가지 모드 중 하나인 "스토리 모드"에서는 신지와 잔, 그리고 노리코 중에서 주인공을 선택할 수 있다. 우승하면 무엇이라도 한 가지의 소원을 들어준다고 하는 마작대회에 출전할 수 있다.

PLAY STATION

CHEAT CODES FOR PS USER

길티 기어

숨겨진 캐릭터 사용법

플스용 2D 격투 게임치고는 상당한 완성도를 보여주었던 「길티 기어」. 이 게임의 보스 캐릭터와 숨겨진 캐릭터를 플레이할 수 있는 방법이 있다.

우선 이어서 플레이어해도 좋으니 일단은 스토리 모드를 클리어한다. 클리어하면 보스인 테스트먼트와 저스티스를 스토리 모드 이외에서 사용할 수 있게 된다. 솔이나 카이를 사용해서 스토리 모드를 한번 더 노 컨티뉴로 클리어하면 엔딩 후에 숨겨진 캐릭터인 바이켄이 등장한다. 여기에서 바이켄을 이기면 이 캐릭터를 사용할 수 있게 된다. 이외에도 게임 기동시에 ↓, □, L1, R2 버튼을 오프닝 데모가 나올 때까지 누르고 있으면 이 숨겨진 캐릭터들을 사용할 수 있다.

○게임 기동시에 이 화면이 나올 때까지 ↓, □, L1, R2 버튼을 계속 누른다

○게임을 클리어하지 않더라도 스토리 모드 이외에서 3명의 캐릭터를 사용할 수 있다

월드 스타디움 2

미니 게임의 숨겨진 요소

이 게임은 로딩시의 지루함을 덜어주기 위해서 미니 게임인 '100m 달리기'를 제공한다. 이 미니 게임의 숨겨진 커맨드와 클리어 조건에 따라서 나타나는 본 게임의 숨겨진 요소를 공개하기로 한다. 미니 게임의 커맨드는 타이틀 화면에서 스타트 버튼을 누르면서 곧바로 입력하고 경주가 시작될 때까지 계속 누르고 있어야 한다.

○타이틀 화면에서 스타트 버튼을 누르면서 곧바로 커맨드를 입력한다. 시합이 시작될 때까지 계속 누른다

○호화 멤버 총집합!

○호화 멤버 총집합!

○피노를 이기면 개막전에서 플레이어 팀 선수들의 컨디션이 최상이 된다

숨겨진 커맨드

커맨드	효과
L1 + R1 + ← + ○	호화 멤버 출현
L1 + R1 + → + □	피노와 1대1 승부
L1 + R2 + 스타트 + △	개에 쫓겨서 1등을 차지

클리어 조건에 따라서 나타나는 요소

클리어 조건	나타나는 요소
1등	제비우스 스타디움- 야구장 선택 화면에서 선택할 수 있다. 하천구장- 백그라운드 스타디움에 커서를 맞추고 L1 버튼을 누르면서 결정
피노를 이김	제비우스 스타디움, 하천구장, 전국구장- 전국팀을 로드하지 않고도 선택할 수 있다. 또한 개막전에서 플레이어 팀 선수 전원의 컨디션이 최고로 좋아짐

숨겨진 기체의 사용법

썬더포스 V 퍼펙트 시스템

X68000, 메가드라이브, 아케이드, 슈퍼 패미컴, 새턴 등 수많은 기종으로 이식될 정도로 큰 인기를 얻은 「썬더포스」. 이 게임의 최신 시리즈인 플스용「썬더포스 V 퍼펙트 시스템」에서 3종류의 숨겨진 기체의 사용 방법을 소개한다.

우선 2P측에도 컨트롤러를 접속시켜 놓는다. 그 다음, 보통 게임 모드에는 코스 선택 화면, 타임 어택 모드에는 기체를 선택하는 화면에서 2P의 컨트롤러의 ○, △, □버튼의 아무 버튼을 누르면서 1P측의 ○버튼으로 결정한다. 이렇게 하면 2P측의 각 버튼에 대응하는 3종류의 숨겨진 기체가 나타난다. 보통 게임 모드에서 숨겨진 기체는 스테이지 1~4까지만 플레이할 수 있으며 스테이지 5이후에서 보통 플레이와 똑같은 RVR02로 바꿔서 플레이하게 된다.

덧붙여서 말하자면, RVR02는 난이도 노멀 이상을 원 엔딩으로 클리어하면 타임 어택 모드에서도 사용할 수 있게 된다.

숨겨진 기체의 종류와 성능

기체명	선택 버튼	공격력	스피드	점수
RVR01E 양산형	2P · △	37.5%	100%	2배
RVR01His 기동성 중시	2P · ○	112.5%	218.75%	표준
RVR01EX 공격력 중시	2P · □	175%	37.5%	표준

○RVRO1E(녹색)

RVR1HiS (빨간 색)○

○RVRO1Ex (검정색)

PLAY STATION

소우카이기

●HP 감소 없음
800494D8 0000
800494DA 0000

●HP 감소 없음(독이나 바다는 제외)
8004F938 0000
8004F93A 0000
80046B2C 0000
80046B2E:0000

●주부 감소 없음
800491E4 0000
800491E6 0000
800494D8 0000
800494DA 0000

●오의 마테리아 감소 없음
800491E4:0000
800491E6:0000
8004CDAC:0000
8004CDAE:0000

●부적 감소 없음
800491E4 0000
800491E6 0000

●능력치 배분 감소 없음
8003D168 0000
8003D16A 0000

●마테리아 감소 없음
8004CDAC 0000
8004CDAE 0000

●오망성력 자동 발동
D00E758C 0000
800E758C 0360

●부사의 보스 체력 0(R2 + L2 버튼)
0FA1B0 0003
800FD440 0000
D00E758C:0000
800E758C:0360

봉진부 '육기봉살'

●시간 정지(셀렉트 + ○버튼)
D00FA1B0 0120
800E828E 2000

●시간 정지 해제(셀렉트 + ×버튼)
D00FA1B0:0140
800E828E:0000

●점프(R2 버튼)한 다음, 공중 부상
(L2 버튼으로 해제)
D00FA1B0 0002
8004254C 0000
D00FA1B0 0002
8004254E 0000
D00FA1B0 0001
8004254C 0006
D00FA1B0 0001
8004254E A4C2

●스테이지 선택(셀렉트 + R1 + R2 + L1 + L2 버튼)
D00FA1B0 010F
300FBAA6 000x(x=0~9)

0	주주(珠洲)
1	고천수(高千穗)
2	충노도(沖ノ島)
3	출운(出雲)
4	대화(大和)
5	부사(富士)
6	녹도(鹿島)
7	일고견(日高見)
8	추방(諏訪)
9	담도(淡島)

※코드를 사용할 때에는 반드시 CD 1장부터 시작해야 한다. CD 2장이나 3장으로 플레이할 때는 CD 1장으로 게임을 시작해야한 다음, CD를 바꾸어 한다.

루나 실버스타 스토리

●자금 최대
801DC37C 967F
801DC37E 0098

●1회 전투로 레벨 최대
800B6ED4 967F
800B6ED6 0098

스테이터스(캐릭터마다 40바이트씩 더해나감)

	아레스	루나	랍스
현재 HP	801DBFC0 03E7	801DC100 03E7	801DC140 03E7
최대 MP	801DBFC2 03E7	801DC102 03E7	801DC142 03E7
현재 MP	801DBFC4 03E7	801DC104 03E7	801DC144 03E7
최대 MP	801DBFC6 03E7	801DC106 03E7	801DC146 03E7
공격력(합계치)	801DBFC8 03E7	801DC108 03E7	801DC148 03E7
방어력(합계치)	801DBFCA 03E7	801DC10A 03E7	801DC14A 03E7
순발력(합계치)	801DBFCC 03E7	801DC10C 03E7	801DC14C 03E7
정신력(합계치)	801DBFCE 03E7	801DC10E 03E7	801DC14E 03E7
내구 마법력(합계치)	801DBFD0 03E7	801DC110 03E7	801DC150 03E7
공격 횟수(합계치)	301DBFD2 00FF	301DC112 00FF	301DC152 00FF
이동력(합계치)	301DBFD3 00FF	301DC113 00FF	301DC153 00FF
행운(합계치)	301DBFDD 00FF	301DC11D 00FF	301DC15D 00FF
공격력(기본치)	301DBFD4 00FF	301DC114 00FF	301DC154 00FF
방어력(기본치)	301DBFD5 00FF	301DC115 00FF	301DC155 00FF
순발력(기본치)	301DBFD6 00FF	301DC116 00FF	301DC156 00FF
정신력(기본치)	301DBFD7 00FF	301DC117 00FF	301DC157 00FF
내구 마법력(기본치)	301DBFD8 00FF	301DC118 00FF	301DC158 00FF
공격 횟수(기본치)	301DBFD9 00FF	301DC119 00FF	301DC159 00FF
이동력(기본치)	301DBFDA 00FF	301DC11A 00FF	301DC15A 00FF
행운(기본치)	301DBFDB 00FF	301DC11B 00FF	301DC15B 00FF
레벨	301DBFDC 00xx(xx=01~63)	301DC11C 00xx	301DC15C 00xx
장비 1	301DBFDE 00xx	301DC11E 00xx	301DC15E 00xx
장비 2	301DBFDF 00xx	301DC11F 00xx	301DC15F 00xx
장비 3	301DBFE0 00xx	301DC120 00xx	301DC160 00xx
장비 4	301DBFE1 00xx	301DC121 00xx	301DC161 00xx
장비 5	301DBFE2 00xx	301DC122 00xx	301DC162 00xx
장비 6	301DBFE3 00xx	301DC123 00xx	301DC163 00xx
도구 1	301DBFE4 00xx	301DC124 00xx	301DC164 00xx
도구 2	301DBFE5 00xx	301DC125 00xx	301DC165 00xx
도구 3	301DBFE6 00xx	301DC126 00xx	301DC166 00xx
도구 4	301DBFE7 00xx	301DC127 00xx	301DC167 00xx
도구 5	301DBFE8 00xx	301DC128 00xx	301DC168 00xx
도구 6	301DBFE9 00xx	301DC129 00xx	301DC169 00xx

아이템 리스트(장비, 도구 xx)

01 나이프	02 쇼트 소드	03 롱 소드	04 브로드 소드	
05 룬 브레드	06 아이스 블레이드	07 실버 소드	08 사무라이 블레이드	
09 후레임 소드	0A 바스타드 소드	0B 전사의 검	0C 윈도 소드	
0D 흑수정 검	0E 미친 전사의 검	0F 마스타 소드	10 무명의 검	
11 알테나의 검	12 메이스	13 화염	14 빙격의 메이스	
15 파동의 메이스	16 천벌의 메이스	17 성스러운 메이스	18 봉마의 메이스	
19 슬링	1A 다트	1B 라이트 보우	1C 롱 보우	
1D 크로스 보우	1E 그레이트 보우	1F 청낭의 활	20 유동의 활	
21 섬광의 활	22 행운의 지팡이	23 수류의 지팡이	24 화구의 지팡이	
25 수정의 지팡이	26 빙격의 지팡이	27 업화의 지팡이	28 정신의 지팡이	
29 질풍의 지팡이	2A 사룡의 지팡이	2C 예옷	2D 모험가의 옷	
2E 가죽옷	2F 가죽 갑옷	30 철 갑옷	31 실버 체인	
32 강철 갑옷	33 전사의 갑옷	34 은 갑옷	35 대지의 갑옷	
36 미친 전사의 갑옷	37 칠흑의 갑옷	38 흑룡의 갑옷	39 신관복	
3A 맑은 법의	3B 의례의 법의	3C 광휘의 갑옷	3D 천사의 법의	
3E 신비한 법의	3F 로브	40 매직 로브	41 마도사의 로브	
42 지성의 로브	43 광휘의 로브	44 현자의 로브	45 언령의 로브	
46 성자의 로브	47 성령의 로브	48 수호의 로브	4A 냄비 뚜껑	
4B 나무 방패	4C 강철 방패	4D 실버 실드	4E 철 방패	
4F 전사의 방패	50 미친 전사의 방패	51 칠흑의 방패		
52 빨간 용의 방패	53 쇠팔찌	54 은팔찌	55 흰색 은팔찌	
56 수정 팔찌	57 칠옥의 팔찌	58 칠성의 팔찌	59 마안석의 팔찌	
5A 리스트	5B 은사의 리스트	5C 백은 리스트	5D 수정 리스트	
5E 붉은 색 리스트	5F 용아의 리스트	60 퇴마 리스트	61 광사의 리스트	
62 바람의 리스트	63 강림의 리스트	64 영령의 리스트	66 스카프	
67 모자	68 헤어밴드	69 철 투구	6A 강철 투구	
6B 전사의 투구	6C 미친 전사의 투구	6D 칠흑의 투구	6E 청룡 투구	
6F 머리띠	70 화려한 머리띠	71 정신의 머리띠	72 행운의 머리띠	
73 용신의 머리띠	74 신안의 머리띠	75 비취의 머리 장식		
76 홍색의 티아라	77 유리의 티아라	78 정령의 티아라	79 정령의 머리 장식	
7A 성검의 머리 장식	7B 용환의 리본	7D 분노의 반지	7E 수정 목걸이	
7F 치료의 반지	80 치료의 꼬리	81 후레쉬 실	82 크리어링	
83 천사의 반지	84 세 고리의 반지	85 얼음의 펜던트	86 불꽃의 반지	
87 배리어 링	88 마안석의 반지	89 행운의 반지	8A 시로의 꼬리	
8B 질풍의 반지	8C 마신의 눈물	8D 수호의 반지	8E 봉마의 목걸이	
8F 정령의 호부	90 백룡의 날개	91 루나의 사진	92 루나의 사진 2	
93 미아의 사진 1	94 미아의 사진 2	95 미아의 사진 3	96 미아의 사진 4	
97 제시카의 사진 1	98 제시카의 사진 2	99 제시카의 사진 3	9A 제시카의 사진 4	
9B 비노비아의 사진	9C 치료 잎	9D 치료의 나무 열매	9E 별빛※9F 백은의 빛	
A0 천사의 눈물	A1 맑은 물	A2 해독초	A3 성스러운 물	
A4 비룡의 날개	A5 페이시아의 사진	A6 비누	A7 로우이스의 사진	
A8 아레스의 오카리나	A9 용의 반지	AA 용의 다이아	AB 해도	
AC BYYN 입회신서	AD 알테나의 거울	AE 오래된 수첩	AF 이봉의 마음가짐	
B0 도적 길드의 증서	B1 기구 설계도	B2 벌레	B3 테무진의 머리 장식	B4 기구의 엔진
B5 추억의 거울				

더 킹 오브 파이터즈 '97

●무적

1P 80018280 0067

2P 80018480 0067

●첫 번째 캐릭터(1P)

80010624 00xx

xx

23	오로치
22	폭주 이오리
21	폭주 레오나
20~1E	뉴 페이스팀

※ 옵션에서 숏 컷을 끄고 사용한다. 선택한 다음에는 액플 스위치를 끈다.

에베루즈 스페셜 -사랑과 마법의 학원생활-

능력치 최대(500)

●체력

80185A3C 0064

●문계

80185A44 0064

●이계

80185A4C 0064

●감성

80185A54 0064

●기술

80185A5C 0064

●치료

80185A64 0064

●무술

80185A6C 0064

●창조

80185A74 0064

●사에라 전용 코드

B0080008 000000000

80185A3C 0064

날짜(x는 16진수)

●월

80185A94 000x

●일

80185A9C 00xx

●모든 캐릭터와 대화 커맨드 가능

801CB160 0001

801CB164 0001

801CB168 0001

801CB16C 0001

801CB170 0001

801CB174 0001

801CB178 0001

801CB17C 0001

801CB180 0001

801CB184 0001

801CB188 0001

●사에라 전용 코드

B00B0004 00000000

801CB160 0001

●모든 커맨드 선택 가능

8006514C 0001

8006514E 0001

80065150 0001

호감도

●노이슈

801CB224 0063

●카스텔

801CB228 0063

●엘츠

801CB22C 0063

●린델

801CB230 0063

●코

801CB234 0063

●모리츠

801CB238 0063

●펜델

801CB240 0063

●폴라츠

801CB244 0063

●뮬러

801CB248 0063

●마리엔

801CB24C 0063

●헬렌

801CB250 0063

※PAR 코드를 설정한 다음, 액플의 스위치를 끈 채로 게임을 시작한다. 로고가 끝나면 스위치를 다시 켠다

월드 스타디움 2

●아웃 카운트0(R1 버튼)

D006C674 0008

3006AAA8 0000

●아웃 카운트 3(L2 버튼)

D006C674 0004

3006AAA8 0003

●볼 카운트 3(R2 버튼)

D006C674 0002

3006AAA4 0003

●스트라이크 카운트 2(L2 버튼)

D006C674 0001

3006AAA0 0002

●1회초 득점

3006A9DA 00xx

●1회말 득점

3006A9FE 00xx

※2회부터는 2바이트씩 더해나감

합계득점

●선공

3006A9FC 00xx

●후공

3006AA22 00xx

포켓 파이터

●1P 체력 최대

801E2150 0090

●2P 체력 최대

801E2438 0090

●적 체력 0(R1 버튼)

1P D01E08A8 0008

801E2438 0000

2P D01E08B0 0008

801E2150 0000

●필살 게이지 레벨 3

1P 301E226B 0002

801E226C 0202

2P 301E2553 0002

801E2554 0202

●콤보 게이지9

1P 301E2271 0009

2P 301E2559:0009

●공중 필살기

301E215F 0000

1P 801E215E 0100

2P 801E2446 0100

●스페셜 버튼 수집

1P 801E2218 3C00

2P 801E2500 3C00

●스트리트 배틀의 별 3개

801FE54A 0303

801FE54C 0303

801FE54E 0303

801FE550 0303

801FE552 0303

801FE554 0303

●아이템 구슬 던지기

1P 301E22A8 000x

2P 301E2590 000x

x

0	불꽃
1	물
2	번개
3	독
4	바나나
5	폭탄
6	석화

●파이터 만들기(숨겨진 캐릭터)

단(L2 버튼)

D01E08A8 0001

301FE524 000A

●고우키(R2 버튼)

D01E08A8 0002

301FE524 000B

●카드

801FE55A 0101

801FE55C 0101

801FE55E 0101

801FE560 0101

801FE562 0101

801FE564 0101

801FE566 0101

801FE568 0101

801FE56A 0101

801FE56C 0101

801FE56E 0101

801FE570 0101

801FE572 0101

801FE574 0101

801FE576 0101

801FE578 0101

사립 저스티스 학원 체험판

●체력 최대

1P

800862E2 0130

2P

800866E2 0130

●시간 99초

80086014 0063

●근성 게이지(0000~0900)

1P

800864F8:xxxx

2P

800868F8:xxxx

●1P 캐릭터 변경

D01F6500 0202

801F6502 0x0y

●2P 플레이 가능

D01F6480 0202

301F6301 0003

801F6496 0x0y

x=서포트 캐릭터,

y=플레이어 캐릭터

x	02-바츠 03-히나타 08-티파니
y	02-바츠 03-히나타 07-로이

이제 완연한 여름에 접어들었습니다. 장마철이라 비가 많이 내리기는 하지만 그렇지 않는 날은 너무나도 덥군요. 그러나 이러한 날씨보다 우리를 힘들게 하는 것은 바로 우리 나라에 드리워진 IMF라는 한파입니다. 특히 이번 달 사연을 보면 IMF 때문에 용돈이 줄어들어서 게임이나 게임챔프를 못 샀다는 사연이 아주 많았습니다. 날씨가 더워도 좋으니 빨리 이 한파에서 벗어나야 할텐데…(사연이 너무 길면 빼는 경우도 있으니 가능한 한 사연은 짧게 쓰세요).

할머니 사랑합니다

안녕하세요 아가동산의 교주(앗!) 아니 아가박님. 저는 처음으로 아가동산에 글을 올리게 된 이송준이라고 합니다. 저는 할머니께 사랑한다는 말 한마디 진심으로 하고 싶어 이 글을 띄웁니다. 작년 겨울 방학때 플스를 아무리 해도 간섭할 사람이 없는 할머니 댁에 친구들과 같이 갔

습니다. 할머니께는 할머니가 보고 싶어서 왔다고 말했습니다. 그 뒤 한참 플스를 즐기고 질려 그림을 그리기로 하였습니다. 친구들은 만화가 지망생이라 그림을 잘 그렸지만 저는 영 아니었습니다. 나는 장기에프를 그렸는데 친구들이 내 그림을 보고는 못 그렸다는 투로 말했습니다(내가 봐도 영…). 그러나 내가 그림 그린 것을 지켜본 할머니께서는 내가 그린 그림을 제일 멋있다며 칭찬해 주시고 격려해주셨습니다. 그때 저는 할머니의 끝없는 사랑을 느낄 수 있었습니다

이 세상 모든 할머니들이 그렇겠지만 송준군의 할머니도 송준군을 아주 사랑하세요. 그런데 송준군은 할머니 댁에 가서 게임만 했다니 할머니가 말씀은 하지 않으셔도 내심 섭섭하셨을 지도 모르겠네요. 할머니와 함께 할 시간을 갖는 것이 좋았을텐데…. 대개 나이가 많이 드신 분들은 당신들의 자녀는 보고 싶지 않다고 할 지라도 손주들은 보고 싶어하시고 쓸데없는 잡담이라도 좋으니 손주들과 이야기를 나누고 싶어하시니까요. 앞으로는 할머니께 많은 이야기를 해드리세요.

명조가 본 챔프 사람들

안녕하세요 아가박 형. 저는 봉천동 어딘가에서 열렬히 챔프를 사랑하고 있는 독자 우명조라고 합니다. 지지난달 6개월 선물 대방출 잔치때 당첨되었지요. 그래서 신촌에 사는 제 친구와 2시간을 헤맨 끝에 도착했습니다. 그런데 이게 웬 일 제 친구 집에서 한 15~20분 사이 거리였습니다. 흑흑 그런데 그것만이 아니고 제우미디어가 일요일 휴무였습니다. 전 친구와 20분간 입구 앞에 인터내셔널 슈퍼스타 사커 64 브로마이드를 잡고 주저앉았습니다. 결국 그날은 헤어지고 다시 전의 갖추고 방문. 그런데 그 날은 상품이 도착 안했다

고 어떤 총각 아저씨께서 어어어~ 비수를 꽂는 말을 하였습니다. 그리고 하는 도중 만난 멜빵 바지에 모자를 쓴 아저씨가 메모리 카드 23블럭 차지하는 게임을 하고 계신다고 얘기하시더니 사라지셨습니다(지금은 끝내셨는지). 그리고 열심히 네모네모 로직을 풀고 계셨던 누나. 그리고 생각외로 젊으셨던 겜 혼장 형아. 결국 상품은 받지 못했지만(나중에 받았답니다)…. 돌아오는 마음은 왠지 뿌듯했습니다. 바쁘지만 따뜻하게 대해주신 챔프 사람들…. 시간나는대로 다시 찾아가겠습니다. 마감 기간 빼고….

챔프 독자들이 아주 많이 사무실로 찾아오기 때문에 잘 기억이 나지 않지만 명조군은 언듯 기억이 나는 것 같네요. 그때 이름이 우영조로 잘못 나왔다고 말한 것 같은데…. 보내준 그림은 썩 잘 그린 건 아니지만 그런대로 재미가 있네요. 마감 기간이 아니면 더 잘 해줬을텐데….

나는야 철탑인!

아가박 혀엉님, 전 김진호에요. 왜 이렇게 건방지게 나오냐구요?? 7월호 게임챔프에 제가 처음 걸렸걸랑요? 좋긴 좋은데 이상한 게 있어서요. 7월호를 딱 보니 제 이름이 있었습니다. 근데 그 옆에 또 제 이름이 있는 거에요. 아가박 형님이 봉투를 잃어버리셨다는 내용도 안 좋고 그림도 못 그렸다는 그 만화 말예요! 그거 제가 그냥 아가박 형님만 보시라고 봉투 하나에 사연, 그림과 함께 보낸 겁니다!! 아시겠어요?? 어쨌든 뽑아줘서 상당히 감사하구요. 저 보고 그림 못 그린다고 하셨죠!! 그래서 이 그림으로 반격하는 거에요. 그럼 이만….

진호군 정말 미안해요. 바로 왼쪽에 진호군의 그림이 있었는데 불구하고 봉투가 없길래 동명이인의 그림인 줄로 착각하고 또 뽑았네요. 아가동산에 편지가 너무 많이 와서 제가 헷갈렸어요(200통 이상 왔었음). 그러나 그림이 두 번 실리기는 했지만, 챔프 점수는 그냥 1000점만 드릴테니 잘 이해해주세요. 참! 이번에 보내준 그림은 지난 번 그림보다 훨씬 잘 그렸네요. 제가 진호군의 반격에 한 방 먹었습니다.

플스를 사는 5가지 방법

안녕하세요, 아가박 형님.
전 대전에 사는 영식이라고 해요. 제가 왜 이렇게 글을 띄우냐, 바로 이유는 하나 PS가 갖고 싶어서예요. 제 친구 중에 승표와 동규라는 녀석이

있는데, PS가 있다고 엄청 잘난 체 합니다. 저도 PS를 사려고 하지만 IMF시대에 그 많은 돈이 어디 있겠어요. 그래서 제가 생각해낸 건데 잘 보세요.

첫째 방법: 시험을 아주 잘 봐서 엄마에게 PS를 사달라고 함. 확률 50 : 50

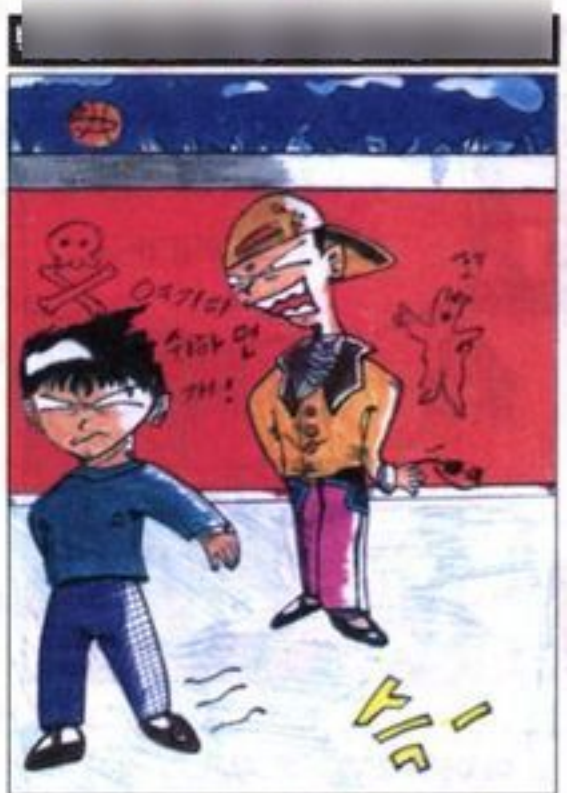
둘째: 일본에 친척이 있는 박기열(제 친구예요)에게 부탁한다. 확률 현재로서는 90 : 10

셋째: 승표나 동규네 가서 PS를 몰래 훔친다. 확률: 0%

넷째: 전자 상가에 가서 PS를 일부러 떨어뜨려 엄마에게 물어달라고 해서 그 PS를 내가 갖는다. 확률 90 : 10 그러나 후환이 두려움

다섯째: 내가 돈 모아서 산다. 확률 50 : 50

아가박님은 어떤 걸 선택하겠습니까? 그럼 20000

영식군도 IMF 한파를 몸소 느끼고 있군요(저도 그렇지도…). 일단 영식군이 제안한 플스를 사는 방법에 대해서 논해 보겠습니다. 첫째 방법은 시험을 엄청나게 잘 봐야지만(지금 등수에서 한 20~30등이 오르거나 영식군이 공부를 아주 잘 하는 학생일 경우는 전교 5등이 내에 들던지) 가능할 것 같고 두 번째 방법은 만일 세관에라도 걸리면 상당한 관세가 물어야 되는 경우가 있죠. 세 번째는 절대로 해서는 안되고 네 번째는 그 플스가 진짜 못쓰게 될 위험부담이 있고 최악의 경우 영식군 어머니께서 스스로 해결하라고 말씀하실 수도…. 다섯째가 좀 오래 걸리기는 하겠지만 제일 좋은 방법이네요. 그럼 이제부터 열심히 돈을 저축하세요.

박대형군의 사연은 별다른 내용이 없어서 실지 않고 그림만 실었습니다. 아트 갤러리의 메이저 부문에 뽑히면 게임챔프가 아닌 메이저를 출간하고 있는 기획부에서 새턴이나 플스용 정품 게임을 보내줍니다.

나는야 철탭인!

아가박님 안녕세요? 뒤늦게 철권 3에 홀딱 빠져버린 철허인이 아닌 철탭인입니다(철권 땜따 좋

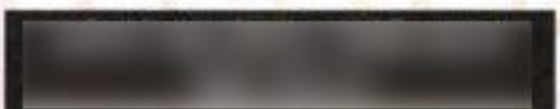
아하는 사람). 저 철탭인의 본명은 김정태, 중 2, 키 180 헌출 샤프 + 퍼프 + 핸썸…(메야 이게) 죄송합니다 이야기가 다른 곳으로 흘러가 버렸군요. 나와 사귀고 싶은 분은 (02)93…앗! 또 죄송! 내가 왜 이러지? 잠시 흥분을… 본론으로 들어갑니다. 어느 날이었죠. 라이벌 스쿨을 신나게 연마할 그즈음 제 친구가 철권 3에 동전을 넣더니 땜따 재미있게 하더군요. 그래서 저도 해봤죠. 아! 근데 무지하게 그래픽 좋고 재미도 있더라구요. 그래서 진의 10단 콤보와 잡기술을 외워 연마하고 있습니다. 아! 그리고 한가지 물어볼게 있는데 에어가이츠가 인기와 재미가 좋습니까? 철권 3가 높습니까? 제 친구들 둘이서 에어가이츠를 놓고 날 구석으로 몰아세워 재미없다고 헐뜯고 있어 미치겠습니다. 시험기간이라 공부 좀 해야겠으니 이만 줄입죠.

정태군이 보내준 진의 그림은 흑백인데도 불구하고 아주 멋있군요. 에어가이츠와 철권 3중 어느 쪽이 인기와 재미가 좋냐고 물어봤는데, 제 개인적인 생각으로는 당연히 철권 3가 훨씬 재미있고 인기도 높다고 생각해요. 에어가이츠는 남코와 스퀘어의 드림 팩토리가 합작해서 만든 격투 게임으로 그래픽도 뛰어나고 자유도가 높은 시스템을 채용했지만 아직은 생소해서 그런지 그다지 인기가 없네요. 스퀘어가 플스용으로도 이식할 예정인데 그때는 인기를 얻을 지도 모르겠네요. 철권 3의 인기와 재미는 굳이 말할 필요도 없겠죠!

내가 사모하는 게임챔프

아가박님 안녕하시죠? 저는 이번 한달동안 상사병이 무엇인지 뼈저리게 경험했습니다. 5월 20일, 저희는 그날 수학 여행을 갔습니다. 버스 안의 심심함을 달래기 위해 게임챔프 6월호를 가져갔습니다. 앗! 이게 웬 일입니까? 저의 소중한 게임챔프가 친구들의 도박장으로 변해버렸습니다. 갈기갈기 찢어진 저의 게임챔프. 저의 무료함을 달래주던 게임챔프가 그 ×같은 놈들로 인해… 흑흑 수학여행 후 다행히 10일간은 잘 버텼습니다. 그러나 그 이상을 버틸 수가 없었습니다. 몇 일에 나오는지 정확히 알지를 못해서 일주일간 저희 시외 거의 모든 서점에 전화를 했습니다. 서점 아저씨분들도 왠지 지겨워하시더군요. 다행히 10일에 나와서 살 것 같았습니다. 나오기 전에는 하루가 1년 같았습니다. 게임챔프가 주간지가 되면 안될까요?

게임챔프를 그토록 사랑해주다니! 준원군 너무 고마워요. 그건 그렇고 게임챔프가 친구들의 도박장으로 변했다고 했는데 무슨 의미인지 잘 모르겠네요. 챔프 책을 가지고 도박을 했다는 것인지 아니면, 챔프 책을 깔아놓고 고스톱이나 포커를 했다는 것인지….

그리고 챔프가 주간지가 되면 독자들은 좋아할 지도 모르지만, 우리 챔프 명인들이 그리 많지 않기 때문에 주간지로 했다가는 아마 책 만들다가 과로사로 다 죽을 거예요. 그렇기 때문에 현재로서는 불가능하네요.

유리양의 사연은 흔히 일어날 수 있는 일이라서 글은 수록하지 않고 보내주신 '슬레이어즈' 그림만 실었어요. 그건 그렇고 드디어 유리양이 그렇게 기대하고 기대하던 플스용 「슬레이어즈 로얄」이 나왔네요(이번 달 아가동산 그림도 '슬레이어즈 박'이에요). 이번 달 공략에도 슬레이어즈 로얄이 들어가니 플레이하다가 막히면 공략을 참고하도록 하세요.

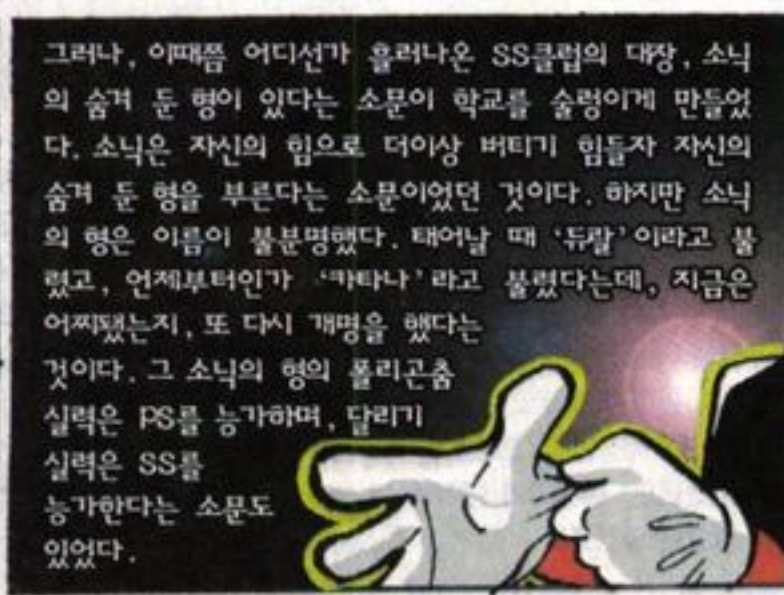
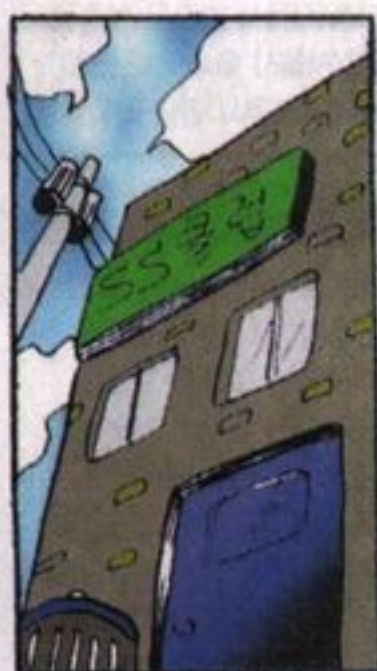
알림

지난 7월호 '아가동산'에 실렸던 고정규군의 사연은 97년 3월호 '팡팡 스튜디오'에 실렸던 박성운군의 사연을 그대로 베낀 것으로 밝혀졌습니다. 이에 담당자는 고정규군의 챔프 점수 1000점을 몰수하는 동시에 앞으로 1년동안 챔프의 모든 독자 코너에 당첨시키지 않을 방침입니다. 이런 불미스러운 사태가 발생한 것에 대해 매우 죄송스럽게 생각하며 앞으로는 이러한 일이 발생하지 않도록 주의하겠습니다. 제보를 보내주신 기욱군, 송석한군, 윤성복군, 박병선군, 예충근군께 감사드립니다(이토록 많은 독자가 감시하고 있으니 다시는 이런 일이 저질러서는 안되겠죠!). 공지 사항이 한 가지 더 있습니다. 이번 달부터 페이지를 늘어난 아가동산과 새턴인, 두근두근 구구리얼, 아케이드 집중공략 Q&A(다음 달 신규 코너)의 챔프 점수가 1000점에서 500점으로 하향 조정됩니다. IMF시대에 보다 많은 독자들이 혜택을 받을 수 있도록 하기 위해서입니다. 단, 지난달까지는 그대로 1000점으로 해드립니다. 양지하시기 바랍니다.

1997년 게임챔프 3월호에 게재되어 시사성 있는 내용으로 독자들로부터 호평을 받았던 만화「게임기 고교」. 그 이후에도 게임 계는 많은 변화가 생겼고 새로운 일들이 많이 일어났다. 아직까지도 게임기의 세계가 어떻게 돌아가고 있는지 갈피조차 잡지 못한 독자들을 위해 이렇게 돌아왔다.!!! 기대하시라~~「신 게임기 고교」, 개봉박두!!!

글: 차민철
그림: 정종석

5월 27일, 세가와 반다이의 의형제 결렬 소동은 큰 관심거리였다. 막상 합병을 하려고 보니 세가와 반다이 사이의 회원 수렴 방침이 달랐던 것이다. 세가는 성적이 우수한 회원을 우선 순으로 하는 반면 반다이는 성적보다는 경험이 풍부한 연장자를 우선 순으로 함으로써 서로의 이질감을 느꼈기 때문이다.

그러나, 이때쯤 어디선가 흘러나온 SS클럽의 대장, 소닉의 숨겨 둔 형이 있다는 소문이 학교를 술렁이게 만들었다. 소닉은 자신의 힘으로 더이상 버티기 힘들자 자신의 숨겨 둔 형을 부른다는 소문이었던 것이다. 하지만 소닉의 형은 이름이 불분명했다. 태어날 때 '듀랄'이라고 불렸고, 언제부터인가 '카타나'라고 불렸다는데, 지금은 어찌됐는지, 또 다시 개명을 했다는 것이다. 그 소닉의 형의 폴리곤솜 실력은 PS를 능가하며, 달리기 실력은 SS를 능가한다는 소문도 있었다.

예전일… 그것은 불과 몇 개월 전에 있었던 일이다. 드림 캐스트의 신발을 대신 사러 나갔던 소닉은 3Dfx가게주인의 아부와 칭찬에 의해 순간적 기분으로 Voodoo신발을 사기로 했다. 그러나 얼마 후 만난 NEC의 가게주인이 가격도 싸고 외화 낭비도 안되며 애국심고취에 도움이 된다면서 파워VR신발을 추천한다. 그 때 소닉은 순간의 선택이 평생을 좌우한다는 말을 깨닫고는 NEC의 파워VR신발을 사기로 한다. 하지만 뒤늦게 이 사실을 안 3Dfx가게주인은 소닉을 상대로 계약법위반에 의거해 고발을 하여 승리를 거두었고 소닉은 드림 캐스트의 얼굴에 먹칠을 하게 되고 만 것이다.

아뇨…
전 자퇴할껍니다.

자퇴!!!
쿠
궁

훗…, 걱정마세요.
전 학교 뒤에서 조용히
계속 활동을 할겁니다.
그럼…
너…
형님!
드륵

어이! 당신!!
운동장으로 나와!!!
쿵!

우리들은 그저 당신이 우리들보다 실력이
뛰어나다는 소문이 사실인지 확인하려는
것이니 감정은 품지 말도록.

훗…, 그럼 지금부터
나의 실력을 보여주면 되겠군.

재 일단
이것을 봐라!
착

짜
잔!
또아
쿵
꼬괙!

어디다
화장실을 들이밀고
그래! 앙!
빠
박

누구의 주머니 수와
똑같지 않나??
으..
뜨끔!

소니!
이게 뭔줄 아는가!
부르르
슥

난 드림 캐스트의
주머니에 있는 거지만
게임도 할 수 있다구!!

우웃!

순간 여기저기서 조금씩 군중들의 목소리가 흘러나왔다. 그러는 동안 소니와 마리오는 경악을 금치 못한 체 드림 캐스트의 춤을 지켜볼 수밖에 없었다.

우왓! 이것좀봐 초당 300만 폴리곤의 춤이잖아 그렇다면 버파3의 춤도 기본으로 출 수 있겠다!

12배속의 두뇌 회전으로 공부도 엄청 잘한다며?

33.6핸드폰으로 정보 입수 능력도 대단하던데??
와
와
척
와

한꺼번에 1.4기가바이트까지 외울 수 있데... 전의 소니와 마리오의 680메가바이트와 비교가 안되는걸?
와아- 와

와아— 와—
끄응
와
아니 그렇게 현란하게 추고 숨 한번 안 헐떡이잖아!

소니와 마리오의 참패였다. 드림 캐스트의 화려한 무대는 엄청난 군중들의 환영 끝에 막을 내렸다. 미쳐 드림 캐스트의 실력을 보지 못한 자들도 곧 소문을 듣고는 모두 경악을 금치 못했다..

소니와 마리오의 참패였다. 드림 캐스트의 화려한 무대는 엄청난 군중들의 환영 끝에 막을 내렸다. 미처 드림 캐스트의 실력을 보지 못한 자들도 곧 소문을 듣고는 모두 경악을 금치 못했다. 그러나 아직 소니와 마리오는 죽지 않았다. 아니 죽지 못했다. 이대로 그들이 죽을 수는 없었던 것이다. 이들의 끝없는 싸움의 승리는 과연 누구의 손에 들어올 것인가….!!!
CONTINUED
1998.6.26 JS

여러분들께서 '정보가 부족했다' 혹은 '좀더 많은 그림을 부탁한다'는 글을 보내 주신관계로 지난호에 이어 드림캐스트의 구석구석을 파악해 보기로 하겠습니다. 현재 최고의 성능과 최고의 가능성을 가진 게임기, 드림 캐스트의 발매를 기다리는 이들이라면 SS 연구실을 놓치지 마시기를 바랍니다. 자! 드림 캐스트의 해부를 시작합시다!

드림 캐스트를 알자

Dreamcast™

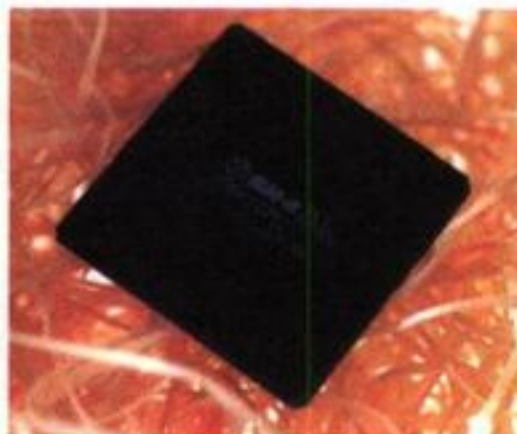
로고

이 로고를 보고 많은 사람들이 각각의 반응을 보였다. 나쁘게는 '모기향', '피X', '귀찮아서 마구 그린 낙서' 등에서부터 좋은 쪽으로는 '게임계의 돌풍'을 의미한다는 식의 여러 가지 해석을 가져다 붙였었다. 그러나 이 소용돌이 마크의 진짜 의미는 우주의 팽창, 그리고 무한하게 퍼져나갈 인간의 가능성을 형상화한 마크라고 한다. 무한의 가능성, 그것은 우리가 생각하고 있는 드림 캐스트의 이미지와 너무도 잘 들어맞는 해석일 것이다.

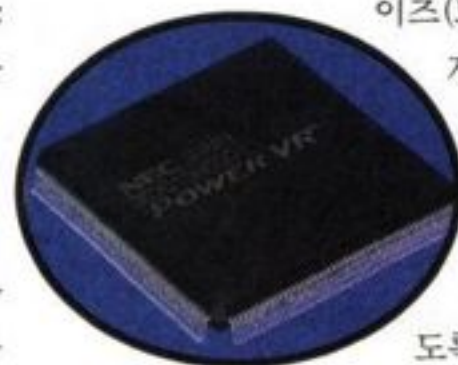
세가의 '뉴 라이프 제안'이라는 프로모션 비디오의 한 컷. 그러고 보니 서양만화에서 자주보는 사탕에도 드림캐스트의 마크가 붙어있었다

CPU – SH4

드림 캐스트가 CPU로 채택한 것은 SH-4라는 히타치의 제품이다. 정식명칭은 Super Risc engine 4로, 시리즈 첫 번째 제품인 SH-1은 새턴에서 CD제어용으로 사용되기도 했었다.

360MIPS(MIPS:1초동안에 몇 개의 명령어를 실행할 수 있는가를 표현하는 단위이다. 1MIPS는 일초에 100만 명령을 수행할 수 있다는 의미)라는 놀라운 처리속도를 가진 SH-4는 100만원 가량의 PC용 CPU보다도 월등한 퍼포먼스를 보여준다. 칩 안에 내장되어 있는 128비트 그래픽 엔진은 CPU의 연산력에는 전혀 지장을 주지 않으며 독립적으로 운영된다. 이 그래픽 엔진부는 초당 500만개의 폴리곤을 계산해 내는 능력을 가지고 있다. 좋은 CPU가 100퍼센트 좋은 게임기, 혹은 게임을 만드는 데에 사용되는 것은 아니지만, 훌륭한 사양만큼 최고의 가능성을 가지고 있는 CPU임은 그 누구도 부정할 수 없을 것이다.

SH-4가 사용되는 것은 드림 캐스트가 최초. 앞으로 개인 통신 시스템이나, 고화질 TV, 카 네비게이션 시스템 등 고기능 제품에 빈번히 탑재될 것으로 기대된다

그래픽 엔진 POWER VR 2

폴리곤의 좌표연산은 CPU가 그것에 텍스쳐를 입히거나 채색하는 것을 POWER VR-2가 담당하고 있다. 폴리곤을 만들어 내는 것은 MAIN CPU인 SH-4가 담당하고 그것에 옷을 입히는 작업을 수행하는 것이 랜더링 칩 POWER VR 2라고 말할 수 있다. 초당 300만 폴리곤, 2억 픽셀을 렌더링 할 수 있도록 설계되었다. 실제 드림 캐스트에 탑재될 것은 커스터마이즈(드림 캐스트용에 알맞게 만든)될 가능성이 높아지고 있다. 그 표현 능력과 특수기능의 세부사항을 그림과 함께 감상해 보도록 하자.

범프 맵핑

평면인 폴리곤 위에 텍스쳐라는 것을 붙여서 여러가지 질감을 표현하게 되는데, 이때 텍스쳐의 울퉁불퉁함을 표현하는 기능을 말한다.

포그/알파 블렌딩

포그는 말 그대로 안개효과를 말하며 알파 블렌딩은 반투명 효과를 말한다. 선그라스를 쓴다고 가정해 보자. 다소 사물이 희미해지기는 하지만 사물의 형태 자체는 그대로 우리 눈 안으로 들어온다. 이것을 CG 상에서 표현하기 위해서는 실제 사물의 형태와 색 + 반투명체의 색(선그라스 등)을 순간적으로 계산해 내는 능력이 필요하다. 그러한 능력이 바로 알파 블렌딩이다.

오렌지색의 안개를 사용하면 불을 뿜는 효과를 표현할 수 있다

밉스 맵핑

둠 등의 게임을 해보면 몬스터 캐릭터가 가까이 왔을 때 마치 화면에 돋보기를 대고 보는 듯이 도트가 크게 나타나는 것을 경험했을 것이다(둠의 캐릭터는 2D이지만…). 이러한 문제를 단번에 해결해 주는 것이 이 밉스 맵핑이라는 표현기술이다. 즉, 오브젝트가 먼 거리에 있을 때의 텍스처와 가까운 곳에 있을 때의 텍스처를 여러개 따로 만들어 두었다가 오브젝트의 거리에 맞게 텍스처를 바꿔 붙이는 기능을 말한다. 거리에 맞는 여러 가지의 데이터를 가지고 있어야 하므로 처리속도가 데이터의 양이 그만큼 늘어나야 한다.

인바이러먼트 맵핑

환경 맵핑이라고도 하는 인바이러먼트 맵핑은 폴리곤 오브젝트 주변에 있는 빛 등이 텍스처에 영향을 주게 하는 표현효과이다. 말보다도 그림으로 직접확인하도록.

안티 얼라이어싱

수직, 수평을 제외한 선은 디스플레이의 한계상 톱니현상이 일어나게 된다. 그것이 눈에 띄지 않도록 경계선과의 구분을 모호하게 하여 선을 부드럽게 표현해내는 효과.

스페큘러 하이라이트

폴리곤 오브젝트에 광택을 주는 기능이다. 이 효과를 사용하면 물체의 금속질감 등을 표현 할 수 있다. VF 3의 듀랄이나 터미네이터의 액체 사이보그를 생각하면 단번에 이해가 갈 것이다.

VQ압축 텍스쳐

이것은 파워 VR의 독자적인 기능 중의 하나로, VQ라고 하는 독자적인 기술로, 텍스쳐 혹은 CG 데이터를 최대 1/8까지 압축하여 메모리에 담는 기능이다. 압축했을 때 화질의 저하가 거의 없는 것이 장점이다.

○128×128도트, 자갈 모양의 텍스쳐이다. 용량은 약 50 K바이트

이것이 VQ 압축기능을 이용 6분의 1가량으로 압축시킨 데이터이다. 압축전의 데이터와 비교해 보라○

크기와 가격

우수한 성능을 가지고 있더라도 PC-FX와 같은 거구가 되어 버린다면 그것 또한 문제일 것이다(가정용이라기 보다는 공장용 같은 느낌). 그러나 그림에서 알 수 있듯 드림 캐스트는 무척이나 컴팩트한 게임기이다. 씨디 한 장이 간신히 들어갈 정도의 크기. 종합선물이라는 놀림을 받던 새턴에 비하면 무척이나 작아졌다. 높이는 새턴과 그다지 차이가 없지만 유선형의 디자인이 덕에 실제 크기보다도 더 작아 보이게 만들었다. 2, 3만엔 정도로 발매가를 발표한 바 있는데, 비슷한 기능을 가진 게임 시스템을 PC에서 구축하려면 200만원 이상이 드는 것을 생각해 볼 때 '정말 그런 가격대에 발매할 수 있을까?' 라는 생각이 들기도 한다. '2, 3만엔 가량' 에 100만엔이 넘는 모델 3기판을 안방으로 가져올 수 있다면? 게임계의 지각변동은 시간문제이다.

콘트롤러

십자키 채용

이 조그만 컨트롤러 안에는 충격적인 것들이 다수 존재하고 있다 그 하나 하나를 짚어 나가 보자. 먼저 십자키의 채용이다. 아는 사람도 있겠지만 이 같은 형태의 십자키는 닌텐도 사가 특허를 낸 바 있다. 사용에 앞서서 닌텐도의 허가를 얻어야 하는 것이 당연한 이치이다. 닌텐도에게 특허권료를 지불하고서 십자키를 사용할 것인가? 아니면 메가드라이브나 새턴처럼 원판방식을 채택할 것인가?

조그마하다고는 말했지만 현존 컨트롤러 중에선…

4 버튼 방식

실제 발매시 버튼의 배열이 어떻게 될지는 미지수이지만, 버튼의 수는 4개로 계속 밀고 나갈 가능성이 높다. 이유는 간단하다. 게임에 익숙치않은 사람들을 끌어들이기 위해서는 간단한 콘트롤러 쪽이 훨씬 잘 먹혀든다는 것이다. 통칭 라이트 유저로 분류되는 이들은 게임 자체를 즐기기도 전에 복잡한 컨트롤러는 기피한다는 것이다. '조작은 쉬우면서도 성능은 우수한 게임기' 에 사람들이 모일 것은 당연한 일이다. 참고로 하단에는 멀티 콘트롤러와 같은 느낌의 L, R 트리거 버튼이 존재한다. 그러므로 버튼의 총 수는 6개.

하단의 트리거 버튼이며 그림까지 고려해 보면 손에 쥐었을 때의 느낌도 그다지 나빠지는 않을 듯

PDA

현재까지 발표된 것만 해도 무수한 활용가능성을 보여주고 있는 비주얼 메모리. 현지에서는 7월 11일 '모으자 고지라 괴수 대도감' 이라는 육성/통신대전 게임을 발매된다. 이것은 단순히 '주변기기를 하나라도 먼저 팔아보자' 라는 것이 아니라, 본체 발매에 앞서 드림 캐스트의 '분위기' 를 조성하겠다는 움직임으로 보인다. 메모리카드에 저장할 수 있는 용량은 PS용 메모리 카드와 같은 128K byte이다. 비주얼 메모리끼리 뿐만 아니라 아케이드 용게임 및 SNK의 휴대용 게임기 휴대전화에까지 접속시켜 활용한다는 폭넓은 구상을 가지고 있는 만큼 4개월 뒤인 본체의 발매이전에 이미 상당수의 판매량을 기록할 것으로 보인다.

접속부는 굵은 단자와 가는 단자 두 개가 있어 서로 맞물릴 수 있도록 설계되어 있다

성패를 좌우할 변수는?

알아두어야 할 것이 있다. 현재 공개되어있는 사진들(본체, 컨트롤러 및 비주얼 메모리)은 전부 모형이다. 실제 발매일까지는 아직 상당의 시간이 있는 만큼 어느 부분이 어떻게 어떻게 변할지는 미지수이다. 변한다고 해서 CPU라던가 WINDOWS CE를 기반으로 하는 OS환경이 다른 것으로 급격히 전환된다는 것보다는 본체의 외형, 콘트롤러의 모양 등 세밀한 설정에서 일 것이다.

현재 개발이 진행중인 '일곱번째 십자가'

그런 것들을 제쳐놓고 서라도 판매량에 가장 많은 변수로 작용할 것은 아마도 동시발매 타이틀, 혹은 발매시까지 라인업되는 타이틀들이다. 현재 그 모습이 드러난 것은 WARP의 'D2' 와 NEC의 '일곱번째 십자가' '전국TURB' 등 전부 서드파티들의 작품이다. 가장 큰 영향력을 발휘할 세가에서는 어떠한 타이틀을 라인업 시킬지 귀추가 주목된다. gC

미래가 담긴 게임

D2(D의 식탁 2)

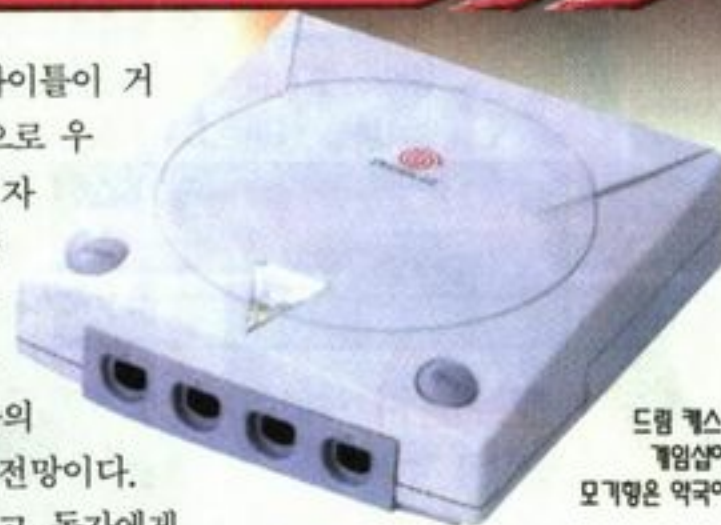
D2가 드림 캐스트로 발매된다는 소식을 듣고 실망과 기대가 교차했다. D2를 기다리고 있었던 사람은 물론이거니와 전혀 관심없던 유저들까지 새로운 하드에 대한 기대와 새턴 타이틀이 하나 줄어들었다는 아쉬움을 동시에 느꼈을 것이다. 모두의 관심 대상 D2! 7월호 특보의 정보가 적었던 것에 심심한 사과의 말을 전하며 이번호에는 더 많은 그림과 내용을 통해 자세한 정보를 전달하도록 하겠다.

▶제작사: 워프 ▶장 르: 액션 어드벤처
▶발매일: 98년 겨울 ▶발매가 : 미정

DREAMCAST

드림 캐스트를 짊어진 게임

현재까지는 드림 캐스트용 라인업 중에 유일하게 개발화면이 공개된 것이 이이노 켄지의 D2이다. 여러 가지 동시발매 타이틀이 거론되고 있지만 실제적으로 우리에게 선보인 최초이자 유일한 작품. 그런 만큼 D2의 개발상황과 공개되는 자료화면들의 질에 따라 구매자의 의향이 많이 좌우될 전망이다. 지금까지의 정보를 보고 독자에게 해줄 말은 한마디뿐이다.

"돈 모아 두세요."

드림 캐스트는 게임샵에서! 모기향은 약국에서!

장면은 오두막으로 전환된다. 난로가에는 흔들의자에 앉은 킴벌리의 모습이 보인다. 긴 한숨을 내쉬는 킴벌리의 시선은 침대 위에서 잠들어 있는 로라에게 멈춘다. 악몽이라도 꾸고 있는지 시종 표정을 일그러뜨리는 로라.

화면은 그녀의 꿈속으로 향한다. 우주공간. 밝게 빛나는 무언가가 지구를 향해 맹렬한 속도로 날아오고 있다. 마치 누군가가 지구를 향해 발사한 무기인 것처럼….

오프닝 무비 공개

지난호에 소개한 오프닝 무비의 스토리를 좀더 상세하고 정확하게 공개한다. 영화적인 기법이 동원되어 이후에 일어날 수많은 사건의 복선이 내재된 D2의 오프닝. 지면으로 미리 감상해보자.

눈보라가 휘몰아치는 설원을 헤치며 어디론가 향하는 남자

남자의 몸에서 떨어지는 피가 흰 눈을 빨갛게 물들인다. 이상하게도 그 피가 녹색으로 변해간다

눈보라는 더욱더 거세지고 사나이의 모습은 보이지 않게 된다. 남자의 정체는?

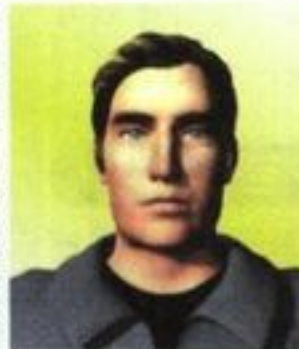
주요 등장 인물

다음은 오프닝중 등장하는 주요인물들로 이야기에 있어 한 부분을 담당하게 될 인물들이다.

워프의 전작에 출연했었던 인물들과 같은 이름을 가지고 있더라도 전혀 다른 설정으로 등장하게 된다. 하드웨어의 발달로 인해 훨씬 잘생겨지고 미끈해진 고정 캐릭터들과 새캐릭터들을 만나보자.

LAURA PARTON

로라 파튼. 32세 치고는 팽팽한 피부를 가지고 있다. WARP의 이미지 걸(?)이라고 해도 좋을 만큼 장수출연 중. 이번에도 대사없이 표정연기로 일관할 것인가?

DAVID BRENNER

데이빗 브레너. 얼굴로 보아 남자주인공에 해당할 듯한 사나이. 비행중 로라의 옆좌석에 앉게 되고, 친절을 가장한 낡아빠진 접근방법(소지품 주워주기)으로 로라에게 다가간다.

KIMBERLY FOX

킴벌리 폭스. 33세의 흑인 여성이다. 비행기 사고를 당한 로라를 구출해준 은인이기도 하다. 외모에서 보이듯 강인한 성격을 가진 여장부이다.

JANNIE

BOSS

제니. 5세 비행기 안에서 처음만나는 소녀이다. 오프닝에서의 모습을 보면 사고후에 다시 만나게 될 것같은 분위기이다. 모두들 나이에 비해 젊게 보이지만 이 소녀만 예외.

달심인가? 라고 생각하게 하는 외모를 가지고 있는 노인. 이름, 나이 모든 것이 불명이며 비행기 테러를 주도하는 인물이다. 사건 해결의 실마리를 쥐고 있다

TELOLIST 1

연령불명, 이름 불명. 노인의 부하라는 것 외에는 아무 것도 알 수 없다. 비행기 사고가 일어난 후에 몬스터로 변해버리는 인물이다.

TELOLIST 2

동양이나 인디언계인 듯한 또 한명의 테러리스트. 역시 아무 데이터도 공개되어 있지 않다. 넓은 이마와 약간 벌어진 입이 광기를 느끼게 한다.

난로가의 킴벌리

○잠시 로라의 꿈속을 들여다보자

지구를 향해 날아오는 물체

대기권 안으로 돌입하고 만다

장면은 비행기의 객실로 전환된다. 캐나다 상공을 비행하는 비행기 안에서 노트북으로 뭔가를 기록하던중 키보드를 누른 채 잠이 들어버리는 로라. 한키가 계속 눌려있는 탓에 노트북에서

노트북 조작중 잠이 들어버리는 로라

○노트북의 경보음에 놀라 쥬스를 쏟고 컴팩트를 떨어뜨린다

○앞좌석의 소녀 제니가 귀여운 얼굴을 내민다

○데이빗은 컴팩트를 집어 건네주는데…

는 경보음이 울리고, 그 소리에 화들짝 잠이 깬 로라는 테이블 위의 컴팩트와 쥬스를 떨어뜨려 버리고 만다. 앞자리의 소녀는 로라의 그런 행동이 재미있게 보였는지 의자위로 빼꼼히 고개를 내밀고, 통로 건너편 좌석의 남자 데이빗은 떨어진 컴팩트를 주워 로라에게 건넨다.

로라가 데이빗에게 컴팩트를 건네 받으려는 순간 총성과 함께 남자 승무원이 통로 바닥에 쓰러진다. 곧이어 두 사내가 총을 난사하며 순식간에 기내를 제압한다. 이어 등장한 수도복 차림의 노인은 분위기만큼이나 묘한 말을 중얼거리기 시작한다. "제 2 파괴신 셰도우… 모든 것은 파괴를 위해, 모든 것은 창조를 위해, 모든 건 질서를 위해, 제 2 파괴신 셰도우…" 말이 끝남과 동시에 노인 손위의 수정구슬이 빛나기 시작한다.

○천둥같은 소리와 함께 승무원이 쓰러진다. 머리에는 총상을 입고서…

○곧이어 테러리스트들이 기내를 제압한다

○검은 수도복을 걸친 노인은 괴상한 주문을…

테러리스트들이 허술한 틈을 노려 한 남자가 테러리스트에게 달려들지만 테러리스트의 총알 앞에 쓰러지고 만다. 생각치도 못한 무서운 상황전개에 어린 소녀 제니는 울음을 터뜨리고 그것을 못마땅하게 여긴 테러리스트가 제니에게 총을 겨눈다.

불을 뿜는 권총! 그러나 쓰러진 것은 제니가 아니고 제니에게 총을 겨누던 테러리스트였다.

급박하게 악화되는 상황에 제니는 큰소리로 울음을 터뜨린다

테러리스트는 제니에게 총을 겨누고

데이빗의 총알은 테러리스트의 오른쪽 어깨를 관통한다. 침착하게 다시 한 발을 명중시켜 테러리스트를 저세상으로…

저항하리라고 생각했던 또 한명의 테러리스트는 자신의 두 손을 바라보며 겁에 질린 듯 "셰도우가…"라고 중얼거리다가 이내 무릎을 꿇고 만다. 그것을 바라보던 데이빗은 로라의 콤팩트가 이상한 빛을 발하고 있는 것을 느낀다. 서둘러 열어본 콤팩트 속에는 엄청난 속력으로 날아오는 운석의 모습이 비춰지고 있었다. 무언가를 직감한 데이빗은 재빨리 로라를 감싸 안는다. 동시에 운석이 비행기의 몸체를 강타하고 비행기는 눈 덮인 산으로 추락한다.

장면은 다시 현실로 돌아온다. 킴벌리의 오두막을 향해 뭔가가 다가오고 있는 화면이 보인다. 오두막의 문이 열리고 문가에는 검은 그림자가 나타난다. 오두막의 바닥에 녹색피를 흘리며 오두막 안으로 들어오는 괴물은 방금전 데이빗의 손에 쓰러진 테러리스트였다. 크게 입을 벌리고 로라와 킴벌리에게로 다가오는 괴물. 총성과 비명이 울려퍼지며 화면 한가득 로라의 얼굴이 클로즈업된다. 이제 시작인가?

킴벌리의 집에 뜻하지 않은 침입자가 들이닥친다

몸을 뚫고 나온 기다란 촉수. 목숨을 잃었을 것이 분명한 테러리스트가 괴물이 되어 돌아왔다

DREAMCAST

난폭 마법사 리나의

슬레이어즈 로얄 2

플레이 스테이션에 슬레이어즈가 등장했다. 슬레이어즈는 새턴만의 게임이라고 생각했던 새턴 유저들의 섭섭함을 삭히기 위해서인지 새턴으로는 제 2편이 제작중에 있다. 전편보다 나은 후편을 바라면서 '슬레이어즈 로얄 2'의 세계를 들여다보자.

▶제작사: ESP/ 각천서점 ▶장 르: RPG
▶발매일: 8월 27일 ▶발매가 : 6,800엔

SEGA SATURN

로얄 2는 개성으로 뭉친 게임!

전편에서 오리지널 캐릭터 라크라는 엘프 소년이 등장했듯이 2에도 역시 오리지널 캐릭터가 등장한다. 리나와 가우리의 복제(?)가 그것이다. 이야기는 가짜들이 도적단을 습격해서 보물을 훔치는 데에서 시작된다. 그 안에는 중요한 아이템이 있었는데 리나 일행이 보물을 훔친 누명을 쓰게 된다. 리나 일행은 과연 누명을 벗고 아이템을 되찾아 올 수 있을까?

가짜 가우리

가짜 리나와는 다르게 이번에는 확실하게 차가 보인다. 가우리가 장발인데 반해 가짜 가우리은 단정한 숏컷이다. 더군다나 진짜보다 똑똑해 보이는 얼굴이다. 중요한 건 전투력이겠지만 바보짓을 않는 가우리라면 매력이 없을 텐데…

가짜 리나

얼핏보기엔 같은 인물이지만 기분탓인지 귀엽고 덜 흉폭해 보인다. 리나보다 몸매가 좋은 듯한 느낌도 든다. 과연 어떨지…. 가짜가 더 기다려지기는 처음

가짜와 진짜?

WANTED!!

가짜들이다 여기저기서 문제를 일으키고 다닌다는데… 물론 나가는 진짜다

나가

나가는 본인이다. 도대체 이 팀은 어떻게 구성된 것일까?

이 커맨드는?

로얄 2에는 추가 커맨드와 함께 캐릭터 별 고유 커맨드가 존재한다. 각 캐릭터의 성격을 그대로 게임에 심어놓은 듯한 인상을 주는 이 고유 커맨드들은 게임에 있어 또 하나의 매력으로 작용할 거라 생각된다. 슬레이어즈 로얄 2를 계기로 커맨드도 개성시대를 맞이했다!

슬리퍼!

니나의 고유커맨드이다. 아이콘의 디자인에서부터 니나의 성격이 그대로 묻어있는 듯한 인상을 준다. 엄청난 용도로 사용될 것이 기대되는데, 아군이 정신 못차리고 있을 때 사용한다는 설이 가장 근거있는 설이다. 기절이나 핀치에서 헤메고 있는 아군에게 한방 먹이면 불끈! 하고 힘이 솟는, 그런 효과를 가지고 있는 게 아닐까?

나나의 고유 커맨드

적을 슬리퍼로 공격하는 경우도 생각할 수 있다. 그야말로 엄청난 도발이군…

나가의 고유 커맨드

'오오호호호' 하고 웃어 버리면 적의 공격이 헛수고로 돌아가 버린다(그러나 어째서일까…)

웃음!

공격 커맨드보다 더 무섭다고 볼 수 있는 커맨드. 이 커맨드를 선택하면 말그대로 나가가 높은 소리로 웃어대고, 이 때 적의 공격은 무효화되어 버린다. AI 자동전투를 선택하면 이커맨드와 자기(슬리핑)커맨드 안이 남을 때도 있다. 그만큼 위력있는 커맨드라는 것인가?

통과

아무 것도 안하고 다른 캐릭터에게 행동을 넘기는 커맨드이다. 일반적인 RPG라면 거의 다 가지고 있는 커맨드이지만, 로얄 2는 처음 등장하는 커맨드이다. 리얼타임 배틀에 가깝던 전작의 전작의 시스템을 버리고 턴제 전투방식을 채용한 때문에 생긴 커맨드이다.

무슨 배짱이니? 전투중에 휴식이라니…

마법의 변화

슬레이어즈는 원작부터 화려한 마법으로 많은 팬을 확보해 왔다. 우리나라에도 마법의 이름, 종류뿐만 아니라 그 긴 주문을 외우는 이들까지 부지기수에 이른다. 그만큼 슬레이어즈에 있어 마법이 차지하는 비중은 크다. 비중이 큰 만큼 '로얄 2'에서는 각종 파워업이 행해졌는데 그 세부에 관해서 알아보기로 하자.

쓰는 사람이 다르면 효과도 연출도 다르다

딤 윈을 알고 있는가? 전작에서도 존재했던 바람계 마법의 하나로 전작에서는 리나가 사용하든 나가가 사용하든 그래픽 연출은 같은 것이었다. 그러나 '2'에서는 같은 마법이라고 하더라도 사용하는 인물에 따라 효과는 전혀 다르다. 그림을 보면서 확인하기를 바란다.

리나가 적에게 딤 윈(魔風)을 사용하고 있다. 일직선으로 있는 적에게 대미지를 주는 라인 공격의 형태를 띄고 있다. 전작의 딤 윈 S와 비슷하다. 리나 성격에 한 라인만 공격하는 침착함을 발휘하다니…

같은 딤 윈을 나가가 사용했을 때의 모습이다. 마법을 사용한 나가를 제외하고는 가우리며 리나까지도 영향권에 들어있음을 볼 수 있다.

브레이브 하울

New!!

리나의 새마법. 연옥화염진이라고 불리우는 만큼 엄청난 용암공격이다. 지계마법의 하나.

디그 볼트

번개의 정령마법인 디그 볼트. 전편에서는 붙어있는 적에게만 사용할 수 있었지만 2에서는 멀리 있는 적에게도 공격을 가할 수 있다. 아쉽게도 공격할 수 있는 적은 여전히 하나 뿐.

이것이 1편의 디그볼트. 붙어서 사용하지 않으면 안되는 불편함이 있었다

2에서는 떨어져 있는 적에게도 사용가능

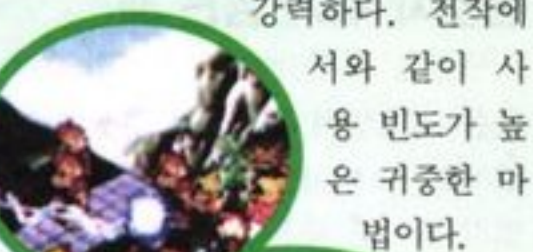
엘메키어 란스

아스트랄계 정령마법. 엘메키어 란스는 정신계통에 대미지를 입히기 때문에 마족에게 사용해도 높은 효력을 발휘한다. 이번에도 역시 전체 마법은 아닌 듯하다. 2개의 광선이 꽈배기처럼 날아가던 전편에 비해 화려해진 만큼 사용빈도도 높아질 것이다.

이것이 전작의 엘메키어 란스

단순해진 듯이 보이지만 히트후의 연출이 만점이다

브럼 브레이저

엘메키어 란스와 같이 아스트랄계 정령 마법으로 이 종류의 마법에 방어력이 높은 마족에게도 높은 효과를 보인다. 적 한명을 공격하는 마법. 엘메키아 란스와 비슷하지만 위력은 그것을 능가할 정도로 강력하다. 전작에서와 같이 사용 빈도가 높은 귀중한 마법이다.

버스트 프레아

전작에서는 화염계에서 가장 강력한 정령 마법이었다. 화염계 최강인 만큼 위력, 공격범위, 사정거리, 어느 것이든 최강이었다. 하지만 마족상대로는 위력이 낮아져 버리는 것이 단점이었기 때문에 만능은 아니었다. 이번에는 어떻게 바뀌었는지는 불명이지만 그래픽을 보면 전작보다 쓸만할 것 같다. 공격범위도 상당히 넓어진 편.

별로 뜨거워 보이지 않던 전작의 버스트 프레아

이건 상당히 고통스러울 듯이 보이는데…

홀리 브레스

백마법은 치료, 회복을 위해 주로 사용하지만, 그 최고의 위치에는 공격마법이 존재한다(FF에서 들었던 이야기이다). 이것은 고스트등에만 효과를 발휘하지만 화면내의 모든 적에게 효과가 미치고 한방이면 지옥구경을 시켜주는 엄청난 위력의 마법이다.

어색한 3D를 구사했던 1편

평면화되었지만 훨씬 세련된 연출을 보여준다

딜 브랜드

땅의 정령마법 딜 브랜드는 팔을 들어 올렸다가 지면을 내리치면서 발동시키고 대지의 폭발로 공격한다. 전작은 쓰는 사람을 중심으로 퍼져가는 타입과 설정한 장소와 그 주변을 공격 하는 타입이 있었는데 이번 리나가 사용하는 것은 전자에 해당한다.

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

분노의 루시안, 그의 복수가 시작된다

밧켄 로더

택틱스 계열의 SRPG를 플레이할 때면 전략적인 부분, 전투에만 비중을 두고 즐기는 게이머들이 상당수에 이른다. 그러나 무게 있고 감동적인 스토리 파트를 놓쳐버리면 게임의 재미를 반도 못느끼고 손을 놓아버리게 되는 것이다. 한 게임을 클리어 했다고 자신있게 말하기 위해서는 스토리 라인도 충실히 밟아 두자.

▶제작사: 세가 ▶장 르: SRPG
▶발매일: 8월 6일 ▶발매가 : 5,800엔

WACHENRÖDER™

SEGA SATURN

N.EX.T의 인형의 기사를 생각하게 하는 게임. 그러나, 정의와 평등을 게임 저변에 드리우고 있는 게임, 밧켄 로더. 동영상과 이벤트가 적절히 조화되어 게임의 세계관을 더욱 심도 있게 만드는 오프닝 이벤트를 상세하게 소개한다.

빛이 두려운 우울한 미래

고대 문명인들에 의해 강제로 격리되어 버린 곳 에두알드 섬. 섬 사람들은 독자적인 문명을 만들며 새로운 생존의 길을 찾았다. 고대의 문명이 그랬듯이 증기기관을 철강을 통한 산업혁명이 일어나게 되고, 그 고도의 문명에 따른 엄청난 환경오염에 시달려야 했다. 에두알드 섬의 사람들은 문명과 함께 오염을 얻은 것이다.

'새가 난다. 어두운 날개를 펼치며' 수도(水都)에서 날아오는 연기와 재를 폭도 사람들은 '새'라고 부르고 있었다.

숨조차 쉬기 힘든 곳

주인공 루시안이 태어나고 자란 곳은 철강업의 중심지 '폭도'라는 도시였다. 버림받은 도시 폭도에는 멀리 떨어진 수도(水都)의 늘 검은 새(매연)가 내려앉았다. 더 이상 오염될 곳이 없을 만큼 황폐해진 폭도는 낮에도 해를 볼 수 없을 정도로 찌푸리고, 마시는 물에도 검은새의 흔적(재)이 가득했다. 오염된 폭도의 슬럼가. 루시안은 그런 곳에서 태어나 자랐다.

철강, 노동, 폭력, 술로 가득한 도시, 폭도

'선택된 자들만을 섬에 모아…'. 에두알드 섬에는 어떤 비밀이 감춰져 있는 것인가?

폭도 자체에서 만들어지는 매연도 심각했지만 외부 도시의 매연이 더욱 심각한 문제였다

죽음의 문턱에서

오염이 극에 이른 폭도의 슬럼가에서는 오염에 의한 병들이 생겨난다. 선천선 공광병이라 불리우는 이 병은 폐수처리로 생겨난 오염물질로 인해 발생하는 것이었다. 이 병을 가진이들은 빛을 두려워하게 되고 빛에 닿는 것만으로 피부가 심하게 상해버린다.

빛이 들지 않는 조그마한 방과 오빠가 들려주는 이야기. 그것이 여동생에게 주어진 전부였다

루시안의 쌍둥이 여동생도 이 병을 가지고 태어난 사람 중의 하나였다. 평생을 어두움 속에서 지내야하는 동생을 보며 루시안은 안타까움과 분노의 나날을 보낸다.

희미한 불빛 아래서 루시안은 병상의 동생에 책을 읽어준다. 벌써 몇번째인지 모를 기사와 공주의 이야기. 그것은 그녀가 가장 좋아하는 이야기였다.

"내게도 기사님이 와줄까?"

꺼져가는 여동생의 삶을 느끼며 루시안은 힘있게 말한다.

"내가 너의 기사가 될 거야. 약속할께!"

'내게도 기사님이 와줄까?' 그녀는 조그만 방안에서 꿈을 꾸는 것 이외에는 아무 것도 할 수 없는 몸이었다

힘, 돈! 가진자만이 인정받는 시대

세상에 정말 신이 있다면 왜 나에게도 병든 몸을 주지 않은 거지?

동생과는 다르게 너무도 건강한 몸을 가지고 태어난 루시안. 때로는 자신을 때로는 신을 원망해 보지만 아무 것도 달라지는 게 없었다. 때때로 발작하는 동생의 약을 사기위해 돈을 벌 길을 찾기 시작한다. 그런 루시안의 발길이 닿은 곳은 슬럼가의 투기장. 부자들이 노

예나 건달들의 격투에 돈을 걸어 재미를 보는 부조리한 에두알드 섬의 단면이 그대로 드러나 있는 곳이었다. 목숨의 보장은 없지만 이기면 돈을 얻을 수 있다. 투기장을 관리하는 스카우터가 때때로 폭도의 슬럼가를 돌아다닌다는 소문을 들은 루시안은 스카우터를 찾기위해 슬럼가를 이 잡듯이 뒤지기 시작한다. 돈을 벌기 위해, 그리고 동생을 조금이나마 오래동안 곁에 두기 위해서…

슬럼가의 한 모퉁이에서 격투장의 정보를 얻는다. 노예나 건달에게 싸움을 시키고 부자들은 승패에 돈을 걸어 즐긴다는…

동생을 위해서라면 목숨도 버릴 수 있다. 슬럼가를 돌아다니며 스카우터를 찾아헤매는 루시안

기사, 각성하다

오랫동안 찾아다닌 끝에 스카우터와 만나게 된 루시안. 검은 옷의 스카우터는 루시안에게 '슬레지'를 건네준다. 그 슬레지는 도시를 다스리는 다섯 검제의 무기를 복제한 것이었다. 테스트였다. 투기장에서 싸울 기회를 얻기 위해서는 이 테스트를 통과해야만 했다.

난생처음 잡아보는 무기, 루시안은 슬레지의 스위치를 켠다. 그러나 자신의 절박한 상황에도 불구하고 슬레지는 아무런 반응도 보이지 않는다. 스카우터는 루시안을 뒤로하고 돌아서 버린다. 여동생과의 약속, 동생의 기사가 되어주겠다던 약속도 헛된 말이 되어 버리는 것인가?그때!

갑자기 머리속을 스치는 동생과의 약속. 슬픔과 분노가 가슴속에 용솟음친다

간신히 만난 스카우터는 루시안에게 '슬레지'라는 무기를 건넨다. 그러나 스위치를 넣어도 아무런 반응이 없었다.

슬레지가 기동되었다!!

뜻하지 않은…

기적적인 슬레지의 발동으로 격투장에 가게된 루시안. 그러나 그에게 돌아온 것은 패배와 약간의 보상금뿐이었다. 동생을 위해 번 약간의 돈. 그 돈을 가지고 집에 돌아온 루시안을 기다리고 있는 것은…동생의 죽음이었다. "마지막으로 네 이름을 부르더구나…"라는 아버지의 말이 루시안의 귓가를 맴돈다.

그녀는 계속되는 발작에 괴로워하다가 끝내 숨을 거두고 만다. 떠나는 순간까지 자신의 기사를 애타게 찾으며…

캐롤과의 만남, 움직이는 운명

슬럼가의 한 술집 앞에서 공주 캐롤을 위협하는 암살부대

동생이 세상을 떠나고, 루시안은 절망과 술에 빠져 세월을 보내고 있다. 술로 무력한 자신을 달래는 루시안의 생활은 이미 밑바닥에 이르러 있었다. 여느 날과 다름없이 대낮부터 술을 마시던 루시안에게 한 건달이 시비를 걸어온다. 만취한 루시안에게는 두려울 것이 없었다.

루시안과 건달은 본격적으로 한판 붙기 위해 술집 밖으로 장소를 옮긴다.

술집 안에서도 소동이 일고 있다. 건달과 시비가 붙은 루시안

둘은 본격적인 한판을 위해 술집 밖으로 향하는데

그러나 생각치도 않은 상황이 벌어진다. 먼저 술집 문을 나선 건달들이 살해당하고만 것. 술집 앞에서는 공주 캐롤을 살해하려는 황도의 암살부대가 소란을 피우고 있었다. 그 사이에 끼어든 건달이 재수없게 목숨을 잃고 만 것이다. 뒤따라서 술집밖으로 나온 루시안에게 캐롤이 위험을 경고한다. 술이 취할대로 취한 루시안은 자신에게 무어라 소리치는 여성을 바라본다. 술에 취한 탓일까? 캐롤과 이미 세상을 떠난 여동생의 모습이 하나로 겹쳐진다. 드디어 루시안의 운명이 움직이기 시작하는 것인가?

앞서나간 건달은 암살부대에게 목숨을 잃고…. 뒤따라 나간 루시안도 위협하는 암살부대 '목숨이 아깝거든 모른척하고 집으로 돌아가!'

공주 캐롤도 도망가라고 경고를 하는데

캐롤에게서 여동생의 모습을 보는 루시안. 위협받는 여동생을 내버려둘 수는 없다

SEGA SATURN

계속되는 이야기

딥 피어

마리아나 해구로 가라앉는 씨 폭스. 그 안의 존의 운명은? 점점 다가오는 공포의 생물들. 죽음의 냄새가 짙어만 가는 심해 이야기의 한 조각을 독자에게 전달한다. 진짜 무서움은 오는 16일 독자들의 새턴이 전해줄 것이다.

▶제작사: 세가 ▶장 르: 호러 어드벤처
▶발매일: 7월 16일 ▶발매가 : 6,800엔

DEEP FEAR

SEGA SATURN

모 게임의 단순한 모방이 아니냐는 비난을 받으면서도 개발이 순조롭게 진행되어 이제 완성단계에 이른 딥 피어. 그러나 분위기가 아무리 이전의 게임과 비슷하다고 해도 심해라는 배경상의 독특함이 기대를 가지게 한다. 최근 공개된 오프닝 화면과 절대절명에 놓였던 존의 이야기를 조금 더 공개하기로 하겠다. 나머지 공포는 자신의 게임기와 자신의 TV화면으로 실감나게 즐기도록 하자.

오프닝 공개

40년전 우주로 쏴 올려진 포트가 지구로 돌아왔다. 놀랍게도 그 안에서는 생명반응이 감지 되었다. 핵잠수함 씨 폭스가 그것을 회수하여 심해기지 빅 테이블에 수송하고… . 그로부터 일년이 흐르고 빅 테이블 안에서는 포트에 관한 연구가 행해지게 된다. 그것이 비극의 시작이었다.

살아난 것은 다행?

기적적으로 씨 폭스로부터 탈출한 존은 씨 폭스에서 구출한 대원 한명과 더불어 잠수정 리틀 샤크에 몸을 싣고 빅 테이블로 향한다. 늘 리틀 샤크를 정박시키던 CCD 에리어에 네이비 씰의 잠수정이 자리하고 있었다. 어쩔 수 없이 반대편 MI 에리어로 향하는 존 일행.

갑자기 한기를 느끼는 씨 폭스의 승무원. 또 괴물로?

승무원의 얼굴에는 변화가 일어난다. 존과 무키는 모르는 듯…

무키의 죽음

MI 에리어에 정박하자 승무원의 몸에 변화가 일어나기 시작한다. 괴물로 변한 승무원이 무키를 습격, 존의 눈앞에서 무키는 목숨을 잃는다. 리틀 샤크째로 바다로 가라앉아 버리는 괴물. 그러나 괴물은 배를 탈출, 이번에는 존을 위협한다.

존이 잠시 밖을 살피러 나간 사이에

승무원의 몸에 변화가 일어나고

괴물로 변한 승무원이 무키를 습격한다

괴물의 세포는 말도 안되게 엄청난 능력을 가지고 있다

빠른 스피드로 번식해가는 괴 세포의 약점은?

필요이상의 산소공급은 모든 생명체에게 유해하다

박사와 존은 서로에게 친밀감을 높여가고

괴물의 정체

간신히 몬스터를 피해 MI 에리어의 깊은 곳으로 피신한 존은 와이즈멘 박사와 재회한다. 박사는 괴물의 세포를 연구중이었다. 괴물의 세포는 엄청난 속도로 숙주의 세포를 복제하고 이내는 자기 것으로 만들어 버리는 놀라운

능력을 가지고 있었다. 연구를 거듭하던 박사는 괴물에게는 한가지 약점이 있다는 사실을 알게 된다. 어떤 생명체라도 과다하게 산소를 공급받을 경우 생명에 지장을 받게 된다. 그러나 이 세포의 경우는 보통 대기안에 존재하는 세포 정도로도 치명상을 줄 수 있다는 것이 박사의 견해였다. 망가진 산소공급 시스템을 정상화시키면 괴물에게 이길 수 있다. 승리의 길을 찾은 존은 행동을 서두른다. 서둘러 산소 공급장치가 있는 아파트먼트 플로어로 향하는 존 메이어.

아파트먼트 플로어로

아파트먼트 플로어에 이르러 간신히 한숨을 돌리는가 했던 존. 그러나 그러한 여유는 주어지지 않았다. 무심코 바라본 천장에는 진화된 형태를 가진 괴물의 모습이 있었다. 총을 뽑을 틈도 없이 습격해 오는 괴물. 존 메이어는 또 다시 위기를 맞이한다.

아무일 없이 아파트먼트 플로어에 도착 주위를 살피는 존

넓은 플로어 내부는 개미새끼 한 마리 없는 듯 고요하다

갑자기 천장에서 습격해 오는 괴물. 이제까지는 볼 수 없었던 형태인데?

어디선가 한방의 총성이 울리고 괴물은 저 세상으로

총알이 발사된 방향에는 한사람의 모습이 있었다

새로운 동료

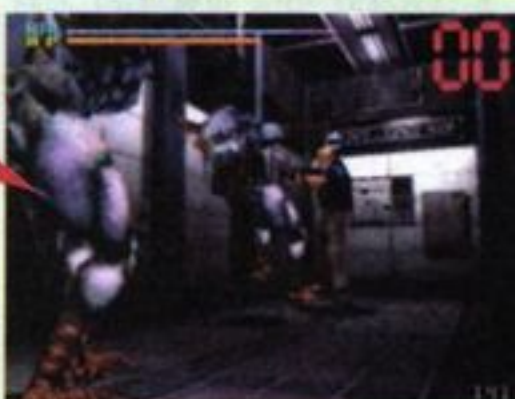
존을 위기에서 구해준 이는 안나라고 하는 흑인 여성이었다. 총 한 발로 괴물을 저세상으로 보내버린 그녀의 총솜씨는 보통을 넘는 수준이었다. 존은 산소공급 유니트를 복구해야 하는 자신의 사정을 설명하고 협력을 요구하지만 안나는 한마디로 거절한다. 자신의 개, 람보를 찾는 일이 무엇보다도 우선이라면서…. 동행을 거절하는 대신에 중요한 정보를 듣게 된다. 존이 향하고 있는 CCD 에리어의 게이트는 고장이 나서 열리지 않게 되었다는 것. CCD 에리어에 들어가기 위해서는 용접기를 이용해 문을 뜯어내는 수밖에 없다고 하는데…

일본최대의 상사 시라하타 상사의 샐러리맨이다. 자사의 신제품 잠수정 '빅 집'의 시찰, 데이터 수집을 위해 빅 테기 블로 파견근무를 나와있다. 감정을 드러내지 않은 성격 탓에 뭘 생각하고있는지 전혀 알 수 없는 전형적인 일본인회사원 타입이다.

O존을 위기에서 구한 은인은 '안나'라는 여성이었다

에리어 구석구석을 돌아다니다가 켄 후지야마라는 일본인에게서 용접기를 입수하게 된다. 남은 것은 CCD 에리어에 들어가는 것뿐.

겉절어 보이는 외모답게 실력도 수준급

O람보다! 용맹스럽게도 생겼지…

끊임없이 나타나는 괴물들. 안나에게 건네받은 샷건이 위력을 발휘한다

도움을 요청하지만 단번에 거절당한다. 자신은 람보를 찾아야 한다며…

그녀가 가지고 있던 샷건을 얻을 수 있다. 알고 보면 도움이 되는 인물이다. 안나는…

켄 후지야마에게서 용접기를 손에 넣는다

용접기를 이용 CCD 에리어로 진입을 시도하는 존. CCD 에리어 안에는 무엇이 기다리고 있을까?

DN 에리어

아파트먼트 플로어를 이 잡듯이 뒤져보았지만 용접기는 보이지 않는다. 꿩대신 닭일까? 안나가 애타게 찾던 람보라는 개를 발견, 안나에게 데리고 간다. 개를 찾아준 답례로 DN 에리어의 열쇠를 얻게 되고, 이번엔 탐색의 무대를 DN 에리어로 옮긴다. 끊임없이 나타나는 괴물들을 상대하며 DN

DEEP FEAR

안나 로라산

빅 테이블 안에 입주한 무수한 민간기업중의 하나인 DN 사에 근무하는 잠수부. '빅 집'이라고 불리우는 대기업 잠수정 조종의 달인이기도하다. 총솜씨도 수준급이며 와일드한 성격을 가지고있다. 그러나 자신의 애견인 '람보' 앞에서는 여성스럽고 천진난만한 모습으로 돌아간다.

문장 시스템으로 더욱 새로워진!

루나 이터널 블루 2

지난호에 잠깐 소개했던 문장 시스템. 새턴 오리지널 시스템으로 많은 독자들이 관심을 가지고 있으리라고 본다. 이번호에서는 독특한 마법 체계인 문장 시스템에 관한 세부사항을 알아보기로 하자.

▶제작사: 각천서점 / ESP ▶장 르: RPG
▶발매일: 7월 23일 ▶발매가 : 6,800엔 (2장)

SEGA SATURN

게임을 바꾸는 '문장 시스템'

지난호에서 말한 바와 같이 새턴용 이터널 블루는 메가 CD로 발매되었던 루나와 기본적으로 같은 게임이다. 따라서 스토리상의 차이는 전혀 없다. 그러나 게임을 진행하는 데 있어 많은 차이가 존재하게 되는 데 가장 큰 것이 이 문장시스템이다. 강화된 문장 시스템을 확실히 파악해 두도록 하자.

문장 장비로 마법을 사용하자

아무 마법도 사용할 수 없는 것이 기초적인 상태. 그러나 장비 화면에서 문장을 선택, 장비하면 마법의 힘을 지닐 수 있게 된다. 문장에는 땅, 번개, 바람, 물, 불 등의 다섯 가지 속성을 가지고 있다. 적에 따라서 다른 마법속성을 사용해야 한다는 것은 RPG의 기본.

땅의 문장을 장비하면

땅의 마법을 사용할 수 있게 된다

문장을 두개 장비하면?

지난 호에도 말한 바와 같이 '이터널 블루 2'는 두 개의 문장을 장비할 수 있다. 어떤 속성의 문장을 조합하는가에 따라 그 효과는 각각 다르다. 각각의 경우를 살펴보기로 하자.

다섯가지 속성의 문장, 어떻게 조합할 것인가?

같은 속성의 문장을 두개 장비하면?

같은 속성의 문장을 두 개 장비했을 때에는 통상 한 개를 장비했을 때 보다 강력한 마법을 구사할 수 있다. 이때 마법의 속성 자체는 변하지 않으며 그 위력만 변화하게 된다. 확실하고 강력한 마법이 필요할 때 구사하면 좋을 듯하다.

땅의 마법을 두 개 장비하면, 통상의 록 크래쉬보다 강력한 가이아 크래쉬를 사용할 수 있다

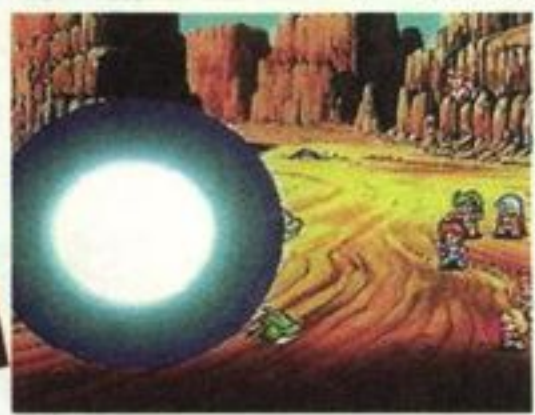
다른 속성의 두 마법을 조합하면?

문장 장비란은 두 칸, 속성은 다섯 가지가 존재한다. 그러므로 다수의 조합이 존재하게 되는데, 주의해야 할 것은 다섯 원소는 서로간에 상성을 가지고 있다는 것이다 (물과 불은 상극, 땅과 번개 역시 상극이다). 상성을 가지고 있다고는 하지만 땅과 번개를 혼합했다고 공격력이 없어지는 것은 아니다. 상극의 두 문장을 조합했을 경우 특정한 속성을 띄지 않는 '무속성 마법'을 사용할 수 있게 된다. 말하자면 돌연변이 마법인데, 좋은 상성만을 따져 조합한다면 절대 얻을 수 없는 유효한 마법이다.

땅+번개

땅과 번개, 상극의 문장을 조합하면

어느 적에게나 쓸 수 있는 무속성 마법이 탄생

마법의 명칭은 펄스프로젼

또 하나 상성이 좋은 마법을 조합시켰을 때, 두가지 문장의 속성을 동시에 가지는 혼합마법이 탄생한다. 서로의 장점만을 부각시켜 혼합되는 이 마법들은 공격력에 있어 발군의 힘을 보여준다.

땅+물

땅과 물을 섞으면?

거대한 얼음덩어리가 적들을 덮치는 아이시클 브레이크다!

땅+불

땅의 문장과 불의 문장을 조합해 보자

노바 브레이크, 엄청난 불기둥과 지진으로 적을 휩쓴다

그래픽	
캐릭터	
흥미도	
독창성	

난 지고는 못살아

안젤리크 듀엣

그래픽만으로도 여성 게이머들을 화~~~~악 사로잡을 매력을 지닌 「안젤리크 듀엣」. SFC로 발매된 이래 더욱 가슴을 자극하는 스토리를 안고 한층 더 산뜻하게 다가오고 있다. 욕심은 금물! 이번호에서는 환상적인 오프닝과 새로운 요소 몇가지를 선보이려 한다.

▶제작사: 코에이	▶장 르: 연애 시뮬레이션
▶발매일: 7월 30일	▶발매가 : 7,800엔

남자만 연애 시뮬하면 안돼지~

하얀 종이 위에 당신과의 꿈을 적어봅니다- 편지 이벤트

여학생 대부분은 수업중에 콩닥콩닥 거리는 가슴으로 편지를 적기도, 주고받기도 한 경험이 있을 것이다. 물론 빼앗겨 홍당무로 변신한 경험도….

자, 새롭게 변신했다는 이번 작에서는 수호성과 휴일을 함께 보내고파 편지를 보내고 약속을 정하기도 하고 과감하게도 모든 신자들이 예배를 드리는 그 순간에도 편지를 적는데….

물론 이 이벤트에서는 당신의 문장 실력을 마음껏 구사해서 남자들의 마음을 확 잡아야겠지. 근데 이게 어찌된 일인가? 나만의 왕자인줄 알았던 수호성에게 흑심을 품고 있는 라이벌이 있다니!!

기분 좋은 일요일 아침, 이런 두통의 편지를 받았다면 당신은 누구를 만나겠는가?

●일요일인데, 혹시 시간 있니? 널 만나고 싶다. 날 데리러 오지 않겠니?

옆 방에 살고 있어도 아직 정식으로 인사도 나누지 못한 것 같은데, 난 너와 친해지고 싶어. 넌 나에 대해 어떻게 생각하니?

남자를 녹일 만한 선물은 천사가 준비!

이럴 수가 대륙의 국민이 천사라니. 등장하는 천사들은 당신의 마음을 꿰 뚫고 있다. 하지만 결코 손해보는 일은 없다. 당신이 원하는 아니 상대가 원하는 선물을 천사는 미리 알고 준비해둔다. 당신은 폼만 잡으면 모든 건 OK!

하지만 주의사항이 한가지 있다. 여기에는 케이크가 등장한다. 이 케이크는 빨리 먹지 않으면 상해버리기 때문에 보는 즉시 먹도록.

신궁에서 케이크를 내놓았다. '이걸 혼자 다 먹어!' 말야

오프닝 감상

아! 큰일이다

내놓은 우유와 설탕은 플레이어 나름대로 뭔가 만들어 보라는 재료인데….

마셨다면 울려낼 수 밖에 없지뭐. 그럼 우유와 설탕으로 나만의 정성이 담긴 특이한 과자를 만들어 수호성에게 선물해 보면 어떨까?

후회하지 않을 현명한 선택을!

왕립연구소에 가는 토요일에 공원으로 가면 쇼핑을 할 수 있다.

마실 차와 선반에 두는 선물이 2가지 있다. 각각 수호성에게 바칠 수 있다. 한번에 하나씩 밖에 구입할 수 없기 때문에 결정을 잘 내려야 할 것이다.

●수호성을 초대해서 대접할 맛있는 차

●자신이 마음에 들어하는 선물을 포장이 되어 배달된다

라이벌에게도 선물을 하라. 이게 바로 작전!!

수호성에게 선물을 바치는 것도 좋지만 함께 여왕시험에 응시한 라이벌에게도 가끔은 베풀어야 한다. 우정도 사랑만큼 중요하니까…

「우정 이벤트」 때론 적이 동지가 될 수도 있다

근사한 수호성을 차지하기 위해서라면 물불 가리지 않고 덤벼야 하지만 이러다 지치면 누가 내마음을 알아주리. 동병상련이라고 이 마음은 누구보다도 비록 라이벌이긴 하지만 내 가까이에서 같은 병을 앓고 있는 그녀일 것이다. 그래 가끔은 우리의 우정의 탑도 쌓아가자.

라이벌과 차를 마신다

남의 게임만 즐길 수는 없다

시뮬레이션 RPG 만들기

요즘 게임들 참 잘 나온다. 그런데 한 구석에 꼭 아쉬운 점이 남는다. '나라면! 이렇게 만들어 보겠다.'라고 생각하는 게이머를 위해 아스키의 만들기 시리즈가 다시 한번 등장한다. 이번엔 한창 절정기를 누리고 있는 시뮬레이션 RPG이다.

▶제작사: 아스키 ▶장 르: 기타
▶발매일: 9월(예정) ▶발매가 : 5,800엔

SEGA SATURN

SRPG! 내 입맛대로 만든다

RPG 만들기의 히트에 힘을 입은 것인지, 아스키의 추진력이 SRPG에 이르렀다. 내장된 판타지 SRPG의 틀에서 캐릭터의 얼굴이며 적의 배치 등 여러 가지 세부사항을 조절, 나만의 세계를 창조할 수 있는 시뮬레이션 RPG 만들기! 모든 것이 플레이어의 노력과 상상력에 달려있다.

전투화면

전투화면은 가장 보편적인 횡시점을 채택하고 있다. 기본적으로 한 유니트가 하나의 행동개체가 되도록 초기설정이 되어 있으나, 에디트에 의해서는 4인까지 한 행동단위가 될 수 있다. 이때는 위치의 개념이 적용되며 앞에 있는(적에게서 가까운) 유니트가 좀 더 적극적인 공수에 임하게 된다

맵 화면

일반적인 전술을 전개하게 되는 맵화면은 위에서 내려다보는 형식을 취하고 있다. 맵 위에는 지형효과(특정 지형에서 방어력이나 명중률이 증감하는 효과)가 존재하며, 만드는 사람이 마음대로 지형효과의 정도를 설정할 수 있다. 또한, 비행 유니트와 보행 유니트의 이동제한도 설정할 수 있다

게임을 바꾸는 6개의 에디터

캐릭터 에디터

미리 준비되어 있는 135개의 얼굴 중에 등장인물의 얼굴을 골라서 사용할 수 있다. 그밖에도 에디터를 사용 다섯명까지의 오리지널 캐릭터를 만들 수도 있다.

이 얼굴 중에서 주인공과 적을 고르자

맘에 드는 얼굴이 없으면 직접 만들자

직업 에디터

각 캐릭터 별 직업을 정하는 모드이다. 직업에 따라 각 캐릭터의 스킬, 외모, 전투방식이 변화하는 것은 주지의 사실이다. 클래스 체인지 역시 존재한다. 그 분기도 무척이나 다양하게 마련되어 있다

유니트 편성 에디터

하나의 행동단위 내에 몇 캐릭터를 넣을 것인가 등을 설정하는 모드이다. 최대 4명의 캐릭터를 한 팀으로 만들 수 있다.

캐릭터의 사이즈는 3단계. 캐릭터의 크기도 유니트 편성에 영향을 주게 된다

캠페인 에디터

스테이지에 출현하는 유니트의 수, 소지 아이템과 금액 등을 설정한다. 타이틀 화면이나 배경의 에디트도 이 모드에서 행한다.

타이틀 화면으로 게임의 얼굴이다

맵, 이벤트 에디터

전투에 필요한 맵을 만드는 모드. 앞서 말한 지형효과와 지형지물의 설치도 이 메뉴에서 행해진다. 미션 클리어 조건이나 중간 이벤트들도 여기서 만든다.

선택 가능한 지형지물은 15종류가 존재한다

아이템 에디터

게임에 사용되는 아이템과 마법 등의 명칭, 가격, 효과 등을 세밀하게 설정할 수 있다. 귀찮고도 반드시 필요한 모드이다.

최소한의 아이템만을 만들더라도 매칠밤은 새워야 할 것이다

Coming Soon...

SRPG

■NEC 인터채널 ■8월27일 ■6,800엔

블랙 매트릭스

흰 날개를 가지고 태어난 것이 '죄'였다. 그 죄에서 주인공을 해방시켜 줄 단 하나의 희망은 주인님이라 불리우는 여주인공 뿐…. 사랑이 금지된 사회, 계층이 엄격하게 존재하는 사회에서 검은 날개를 가진 여주인공과의 사랑. 건투를 빈다.

ADV

■NEC 인터채널 ■여름 ■미정

프렌즈 - 청춘의 빛

인터채널이 사업의 폭을 PS로 넓히기는 했지만, 여전히 새턴용 게임에도 힘을 쏟아주는 것은 고마운 일이 아닐 수 없다. 4M 램팩 대응으로 게임환경은 쾌적 그 자체. 고해상도 화면에 펼쳐지는 멋진 애니메이션 기대해도 좋다.

■미디어 웍스 ■7월 하순 ■6,800엔

아가씨 특급

연애 시뮬레이션의 무대는 어디까지 갈 것인가? PS/SS 양 기종으로 등장할 특급열차 안의 사랑이야기 아가씨 특급은 제목그대로 장거리 특급열차 안에서의 사랑이야기를 담고 있다. 동시발매가 기종 싸움의 불씨가 되지는 않았으면….

■알트론 ■7월 16일 ■7,800엔

엘프를 사냥하는 자들 Ⅱ

풀 보이스 애니메이션으로 무장한 어드벤처 게임. 12가지의 스토리가 존재하지만 여러 가지 분기점이 존재하고 있어 한 두번의 플레이로는 전 화면을 감상할 수 없을 것이다. 표현의 자유도가 PS에 비해 훨씬 높은 SS인 만큼 좀 더 많은 화면이 준비되어 있다.

액션

■아스믹 에스 엔터테인먼트 ■8월 6일 ■5,800엔

루팡 3세

긴 세월에 걸쳐 폭넓은 인기를 얻고 있는 루팡 3세. 게임은 루팡이 아트란티스의 보물을 찾아 유적에 침입하는 곳에서 시작된다. 높은 인지도를 가지고 있는 만큼, 진부하다는 인상을 줄 위험도 다분히 가지고 있는 작품이다. 그러나 발매되기 전까지는 알 수 없는 법이다.

슈팅

■희화 ■9월 ■6,800엔

스팀 하트

슈팅의 요소에 프러스 알파를 포함시킨 특색있는 작품이다. 스테이지를 클리어할 때마다 나오는 음성 삽입 비주얼은 플레이어의 눈과 귀를 즐겁게 해줄 것이다. 바이러스로 병들어가는 혹성 위스티나를 악의 손에서 구하는 것이 본래 임무라는 것도 잊지 말도록!

RPG

■컴파일 ■7월 23일 ■5,800엔

마도이야기 (魔道物語)

식을 줄 모르는 컴파일의 개발력. 그러나 어째서 마도 캐릭터를 계속해서 울궈먹는 것인지 모르겠다. 이번 작품은 MSX 등으로 발매되어 옴니버스 스토리로 참신함을 선사했던 마도 이야기. 던전형식에서 필드형식으로 다시 태어난 작품이다.

■TGL ■8월 27일 ■6,800엔

마법사가 되는 방법

마법을 상점에서 간단히 구입하거나 전투 중에 배워버리는 게임에 익숙해진 이들은 이 게임이 답답하고 지루할 지도 모를 일이다. 한 마법을 얻기 위해서는 재료를 모으고 수많은 난관을 거쳐야 한다. 훌륭한 마법사를 만드는 일이 게임의 목적.

■GMF ■7월(예정) ■5,800엔

영웅전설 1&2

MSX, PC 9801에서 인기를 끌어 여타 기종으로 이식을 하기에 이르렀던 팔콤의 명작 소프트. 새턴용에서는 1&2가 디스크 한 장에 담겨 있다. 올드 게임의 잔잔한 재미가 동영상이 난무하는 이 시대에 얼마나 먹혀들 것인가….

액션격투

■캡콤 ■7월 9일 ■5,800엔

포켓 파이터

PS용에서도 꽤나 만족스러운 이식도를 보여준 포켓 파이터. 당연한 일이겠지만 4MB 램팩을 사용하는 새턴용은 더욱 놀라운 완성도를 보여준다고 한다. 오프닝에서도 캐릭터의 음성이 나오는 등, 역시 4M 램팩! 이라는 말을 다시 한번 들을 수 있을 듯하다.

ETC

■일본 빅터 ■11월 예정 ■5,800엔

팔콤 클래식 2

YS 2, 태양의 신전이 합본으로 들어 있는 팔콤 클래식 2. 팔콤 클래식 1을 해본 이들이나 챔프를 꾸준히 본 독자들이라면 알겠지만 예전의 것을 단순하게 묶어 놓은 타이틀이 아닌 모든 그래픽이 새로 그려진 멋진 작품이다.

■와카 ■7월 23일 ■5,800엔

새턴 뮤직 스쿨 2

미디(MIDI)의 세계를 알고 있는가? 연주를 못하는 사람들에게도 멋진 음악을 만들 수 있게 하는 신비의 세계. 미디 인터페이스 대응으로 많은 반향을 일으켰던 뮤직 스쿨의 후속작이 수록곡과 인터페이스를 대폭 파워업하여 돌아온다. 새턴인 미디스트들! 주목하기 바란다.

SEGA SATURN

CHEAT CODES FOR SS USER

SEGA SATURN

슈퍼 로봇 대전 F 완결편

정신 커맨드를 훔치자

꿈(夢)은 남이 가지고 있는 정신 커맨드를 베껴서 사용할 수 있게 해주는 것이다. 어느 캐릭터의 어느 기술을 베껴서 사용할 것인가를 결정해야 하는데 이때 컴바트라 V나 겟타 로봇 등 여러명의 파일럿이 탑승한 기체를 고른다. 그 뒤 어느 파일럿의 어떤 커맨드를 사용할 것인가를 결정하게 되는데, 여기서 아무 것도 선택하지 말고 취소버튼을 눌러 밖으로 나오자. 그 다음 자신(꿈을 가지고 있는)의 정신 커맨드 메뉴로 가서 L이나 R을 누르면 다른 캐릭터의 정신 커맨드가 표시된다. 여기서 정신 커맨드를 사용하면 자신의 정신치는 전혀 줄지 않고 정신 커맨드를 사용할 수가 있다. 정신 커맨드를 도둑맞는(?) 캐릭터가 그 미션에 출격했다면 정신치가 줄어들지만 출격하지 않았다면 그 커맨드는 무한으로 쓸 수가 있다.

○ 예를 들어 미사키의 경우, 꿈을 콤바트라에 사용한 뒤에 바로 캔슬하자

○ 정신 커맨드 메뉴에서 L이나 R을 누르면 어므로의 정신커맨드가 표시된다

폭주 초호기를 조종

에바 초호기가 폭주할 때, 초호기에 정신기 「도발」을 걸자. 그리고 적에게 공격을 당했을 때 취소버튼을 누른다. 반격기 선택 윈도우가 표시되면 성공이다. 이제부터는 폭주 에바 초호기를 자유자재로 조종할 수 있다.

○ 폭주 초호기에 「도발」을 걸자

○ 이처럼 되면 성공

GT 24

선택사항 증가

아케이드용 GT24의 이식작. 하루종일, 혹은 차가 부숴질 때까지 달리고 또 달려야만 하는 이 게임에 이미 푹 빠져 있는 사람들도 많을 것이다. 이미 질릴 정도로 플레이 한 사람들도 많을 듯한데, 여기서 게임에 새로운 재미를 줄 수 있는 새로운 비기를 소개하고자 한다. 타이틀 화면에서 PRESS START가 표시되었을 때 「A, C, A, C, A, B」의 순서로 버튼을 누르자. 엔진음이 들리고 아래 부분의 © 1998 JALECO LTD 로고가 금색으로 변하면 입력에 성공한 것. 그 뒤 옵션모드에 가보면 레이스 타임과 클래스(난이도) 선택항목에 추가 사항이 생긴다.

타이틀 화면에서 PRESS START가 표시되어 있는 동안 재빨리 커맨드를 입력. 하단의 로고가 금색으로 바뀌면 입력에 성공한 것이다

OPTION
CLASS SUNDAY
RACE TIME REAL
SOUND STEREO
SHORT CUT ON
GHOST ON
SOUND TEST
KEY CONFIG
EXIT

그 뒤 옵션모드에 들어가 보면, 레이스 타임 항목에 REAL이라는 항목이 추가된다

○ 새로 추가된 두 개의 난이도로 보다 흥미로운 레이스를

자동차를 늘리자

위의 커맨드(선택사항 증가)를 입력한 뒤에 모드 결정시에 스타트 버튼을 눌러서 결정하자(어떤 모드를 선택해도 상관없다). 그리고 자동차 선택화면을 보면 각 모드 우승시에 상품으로 증정되는 자동차 3대를 처음부터 선택할 수 있다.

어떤 모드라도 상관없으니 START버튼으로 결정

우승상품으로 증정되는 자동차를 처음부터 선택할 수 있다

모집중

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 범경B/D 5층 게임챔프 SS비법 담당자 앞

액션 리플레이 코드

쉐도우즈 오브 더 터스크

•마스터 코드
F6000914 C305

플레이어 1
(플레이어 2는 138바이트를 더하면 됨. 플레이어 8까지)
소지 캐릭터
•1번째 종류
3601C499 00xx
•2번째 종류
3601C49B 00xx
•3번째 종류
3601C49D 00xx
(이후 2 바이트씩 더해나감)
⋮
•4번째 종류
3601C4E7 00xx
•1번째 수량
3601C49A 00yy
•2번째 수량
3601C49C 00yy
•3번째 수량
3601C49E 00yy
(이후 +2바이트씩)
⋮
•8번째 수량
3601C4E8 00yy
xx값은 캐릭터 표를 참조하여 입력
yy값은 01-63까지 임의로 입력

캐릭터 변경
데크(DECK)1
(다른 데크를 사용할 때는 19바이트를 더하면 됨, 데크는 8까지)
•조기배치(왼쪽부터)
3601C4F6 00xx
3601C4F7 00xx
3601C4F8 00xx
3601C4F9 00xx
3601C4FA 00xx
•소환 스토크(왼쪽부터)
3601C4FB 00xx
3601C4FC 00xx
3601C4FD 00xx
3601C4FE 00xx
3601C4FF 00xx
3601C500 00xx
3601C501 00xx
xx값은 캐릭터 리스트에서 선택

캐릭터 리스트

00	맥시밀리언(Maximillian)
01	지그(Zigue)
02	카바리(Cavalry)
03	클리퍼(Creeper)
04	행맨(Hangman)
05	졸리 로저(Jolly Roger)
06	크리시(Chrissy)
07	가류(Garyu)
08	카로프(Krlov)
09	갈바도스(Galvados)
0A	레베카(Rebecca)
0B	리처드 (Richard)
0C	켄드라(Kendra)
0D	랭카 챙(Ranka Chank)
0E	럼블(Rumble)
0F	카이리(Kylie)
10	헬 하운드(Hellhound)
11	해리 웹(Harry Webb)
12	레이첼(Rachel)
13	인판트로이드(Infantroyd)
14	츠 룽(Tu-Lun)
15	가디언(Guardian)
16	세레스테(Celeste)
17	타라(Tarla)
18	알브레히트(Albrecht)
19	크라우드(Cloud)
1A	자독(Zadok)
1B	센나(Sienna)
1C	사이크로프스(Cyclops)
1D	바데로스(Badelos)
1E	스왕(Hsu-Wang)
1F	카르카스(Carcass)
20	히든(Hidden)
21	터스커(Tsuker)
22	G Y 나이트(G Y Knight)
23	블랙 바이슨(Black Bison)
24	라곤(Lagon)
25	파멜라(Pamera)
26	커스피드(Cuspid)
27	세비지(Savage)

뱀파이어 세이버

(액플 플러스 필요)

•마스터 코드
F6000914 C321
B6000B00 0000
무적
•(1P)
16094184 0240
16094186 0240
•(2P)
1609446C 0240
1609446E 0240
게이지
•(1P)
36094219 0063
•(2P)
36094501 0063
다크 포스 시간이 줄지 않음
•(1P)
36094287 0072
•(2P)
3609456F 0072
공중필살기
•(1P)
3609416C 0000
•(2P)
36094454 0000
체인 콤보 도중 필살기 캔슬 가능
•(1P)
36094229 0000
•(2P)
36094511 0000
•비레타, 올버스, 벡톨, 비샤몬, 오보로
비샤몬 처치 불필요
16094334 0402
1609433C 0402
1609461C 0402
16094624 0402
1609436C 0402
16094374 0402
1609437C 0402
16094654 0402
1609465C 0402
16094664 0402
•슈퍼 스피드
16094094 0001
※ 옵션에서 터보 스피드를 2로 설정
다크 자벨 선택가능
•(1P)
360943B6 000B
•(2P)
3609469E 000B

악마성 드라큘라 X - 월하의 야상곡 -

•마스터 코드
F6000774 C305
B6002800 0000
•알카드최고 상태로
1605C942 270F
1605C946 270F
1605C94A 270F
1605C94E 270F
1605C952 270F
1605C956 270F
1605C95A 03E7
1605C95E 03E7
1605C962 03E7
1605C966 03E7
1605C98B 0063
1605C98C 000F
1605C98E 423F
1605C9CA 03E7

PS: 편집부에서는 액프코드 문의전화를 절대로 받지 않습니다.

SS

새턴人

안녕하셨습니까? 가지입니다. 한달만이군요. 한달 사이에 많은 일이 있었습니다. 월드컵 16강 진출 실패, 현대 정회장님과 소떼 그러나 가지에게 있어 가장 큰 일은 오랜 세월을 공들여 길러온 머리를 깎은 것입니다. 왜냐고 주위 사람들이 묻더군요. 그 이유는 그냥 더워서 였습니다…. 자! 여러분과의 대화의 장입니다. 맘껏 떠들어 봅시다!

알림

지난 달을 기점으로 새턴人의 지면이 두 배가 되었습니다. 그것은 참으로 기쁜 일이 아닐 수 없습니다만. 기회가 두 배가 되었으니 점수는 반으로 깎아야 한다는 무시무시한 결론이 나왔습니다. 가지는 머리를 깎고, 챔프는 점수를 깎는 달이 되었군요. 항의 편지 보내지 마시길 바랍니다. 미안한 마음에 이번 달엔 주의사항 없이 지나가겠습니다(분하다~).

안녕하세요? 저는 PS유저 하정수 입니다. 사실

저는 PS와 SS를 둘 다 가지고 있습니다. 하지만 저희 반 아이들 중에서 저를 제외한 4명은 SS를 2명은 PS를 가지고 있습니다. 하지만 이 6명은 가끔씩 서로 자기 기종이 좋다고 우기면서 장난섞인 말투로 서로 다툽니다. 하지만 저는 PS와 SS중 어느쪽 편을 들어야 할지 망설여지더군요. 하지만 저도 모르게 SS편을 들게 되더라구요. 그 이유는 저도 잘 모르겠지만 2가지 이유가 있는 것 같아요. 첫째는 SS에게 저도 모르게 친근감이 느껴지고요 두번째는 바로 저는 새턴人이기 때문입니다. 새턴人이여! 힘을 냅시다!

➡ 양기종 유저라… 친구들의 부러움을 많이 사겠군요. 열손가락 깨물어 안아픈 손가락 없다지만 깨물기 나름이며, 덜 아픈 손가락은 있기 마련이거든요. 어느 한기종에 애착이 가는 것도 인지상정, 당연지사지요. 그러나 왜 힘을 내자고 하신건지 이해가 안가는 군요. 어쨌든 파이팅은 좋은 것! 파이팅입니다.

안녕하세요 가지님. 참 덥죠. 그나저나 불쌍한 제 사연 좀 보세요. 얼마전 새턴용 보물 메모리즈를 샀습니다. 집에 가서 몇 판 하는데 갑자기 내 여동생이 "오빠 이거 보글보글 아니야" 4학년밖에 안된 제 동생이 게임을 알다니…. 저는 '집에서 게임을 같이할 사람이 생겼다'라며 쾌재를 불렀습니다(하하하). 하루, 이틀, 나흘, 5일이 지나고 학교에서 집으로 와 게임기를 켰습니다. 근데 이게 어찌된 일 조금만 해도 열이 팍팍. 그때 어머니 왈, 그거 예지도 되게 많이 하더라? 너 학원만 가면 밤새 하는 거 있지. 그날 저는 학원도 안가고 게임점에 가 봤습니다. 아저씨 말로는 전원부 파괴(?) 땜에 그렇다며 고치려면 2만원은 든다고 했습니다(흑흑흑). 큰 무리는 아니였지만 내가 가장 소중히 여긴 새턴이 고장나서 마음에 상처를 입었는지 성질이 많이 사나워 졌다는 말을 듣습니다. 가지님도 제 성질을 다시 찾을 수 있게 기원해 주세요. 그럼 이만....

➡ 하루, 이틀, 나흘, 5일… 하루, 이틀, 나흘, 5일… 어째서죠? 사흘은 어디로? 아! 동생이 새턴에 무리가 가도록 게임을 한 모양이군요. 그러나 어쩌겠습니까? 동생인 것을…. 새턴 라인업 중 빗켄 로더를 읽어보세요. 그리고 여동생에 대한 사랑과 애정을 더욱 키우시길 바랍니다.
그…그런데, 하루, 이틀, 나흘, 5일 어째서죠? 이상하기도 하여라….

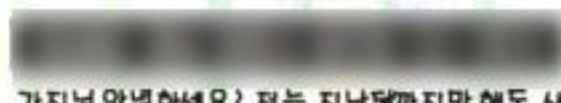
안녕하세요 가지님!!

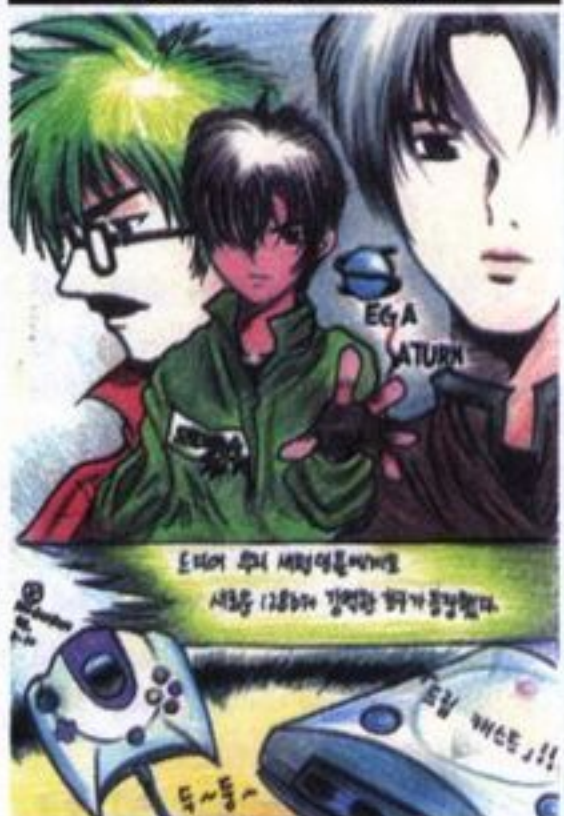
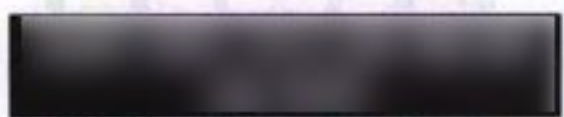
저는 새턴을 보유하고 있는 22살의 아가씨(?)입니다. 새턴을 가진지 얼마 되지 않아서 제 남동생과 저는 퇴근 후에는 게임에 빠져 사느라 정신이 없을 정도랍니다. 제가 이렇게 PEN을 든 이유는요… 정말로 정말로 알고 싶은 것이 있어서 입니다. 가지님의 대답에 따라 제가 게임을 하느냐 마느냐 이것이 결정되니까요. 저의 집에는 TV가 2대 있습니다. 한대는 안방에 있는 30인치 짜리 TV이고 한대는 작은 방에 있는 16인치 TV랍니다.

게임을 할 때에는 큰 TV를 애용하고 있습니다. 큰 TV에서 게임을 하면 오락실에서 하는 것 같은 기분이 들어 참 좋거든요. 그런데 어느날 울 엄마께서 안방에서의 게임 금지령을 내리셨어요. 이유인 즉슨 엄마 친구분의 집 TV의 화면이 나갔는데 그 이유가 게임을 너무 많이 해서였다는 겁니다. 제 동생과 저는 그 집 게임기가 후져서 그런 거구 우리는 '아~주 아~주' 좋은 새턴이라 그런 일 없을 거라고 엄마를 설득시켜 봤지만 어림 반푼어치도 없다더군요… 정말로 그런가요? 궁금해요… 그게 사실이 아니라면 제발 울 엄마 좀 설득해 주세요. 저는 게임이 너무나 하고 싶답니다. 작은 TV에서 하면 화질도 안좋구 음향도 떨어져요. 지금 「Grandia」를 하고 있는 중인데 거의 다 끝나 가는데 Ending은 꼭 큰 TV에서 보구 싶어요… 잡지에 실리지 않아도 좋으니까 좀 알려 주세요. 제발이요… 기다리고 있겠습니다. 게임을 무지하게 사랑하는(Game Champ도) 진희가~

➡ 어머니가 TV를 되찾기 위해 초강수를 쓰셨군요. 게임기가 '후지고' '아~주 좋고'는 상관없이 게임기가 TV화면이 고장날 정도로 무리를 준다는 말은 설득력이 없습니다. 매일 틀어놓는 매장의 TV들도 몇 년째 건재합니다. 어머니 친구분 댁의 TV가 고장난 것은 아마도 TV의 수명이 다했기 때문이 아닐까 생각하는데…. 아마도 어머님 눈에는 게임을 하고 있는 것이 '놀고 있다'라는 인상을 주는 모양입니다. 해결책을 하나 제시해 드리죠(제가 얼마전까지 사용하던 방법입니다만). 어머님 앞에서 당당하게 게임을 하는 겁니다. 단! 여기에는 필수 아이템이 있습니다. 일어(혹은 영어) 사전과 연습장! 게임할 동안 옆에 가만히 펼쳐 놓으십시오. 그리곤 아무 말도 필요없습니다. 아마도 게임을 하는 도중 어머님이 과일과 음료수를 가져다주시며 기특하다는 눈빛으로 바라봐 주실 것입니다. 그 뒤엔 어떤 게임을 하더라도, 과일과 음료수, 기특한 눈빛입니다. 어쨌거나 여성 게이머의 편지를 받으니 기분이 좋군요. 새턴人의 폭이 넓어지고 있다는 것을 실감합니다. 편지지에 그려있는 '레이'(철권 레이 말고 에바의…)의 모습이 가지의 심장을 뛰게 하네요. 가지는 레이펜~.

가지님께. 안녕하세요 가지형 전 분당에 사는 최병준이라고 합니다. 이게 2번째 편지네요. 참. 저는 지난 97년 8월호를 보고 깜짝 놀랐어요. 무사도 열전을 보고 말았던 거에요. 그 공략을 다본후 꼭 새턴을 사서해야지 하는 생각이 들었습니다. 그래서 지금은 새턴으로 무사도 열전을 하고 있지요(너무 재밌당). 무사도 열전CD를 사려고 게임가게 앞에 서서 구경하다가 끝내 사버렸습니다. 기쁜 마음으로 집으로 와서 하려고 보니 안되는 거에요 KOF 96, 97 램팩 안꽂고 하면 일본어가 나오는데 이것도 그러는 거에요. 크와악 폭주까지 한 상태에서 다시 게임XX에 전화했습니다. 게임XX 에선 가져와 보라고 말했습니다. 가져가니 그 시디가 참용랑 무쌍검이래요 그것도 램팩이 있어야 된당가? 하여튼 무사도 열전은 재미있습니다. 가지형 형도 한번 해보세요. 후회는 않습니다. 다만 로딩이… 로딩만 극복한다면 어떤 게임도 문제없다 (…를 맞을 께!). 맞는 말인데… 가지형 그럼 20000.

➡ SNK의 사무라이 시리즈는 한 두개가 나온 것이 아니거든요. 매장 분이 착각을 하셨나보네요. 복사가 난무하는 시대, 겉(케이스)다르고 속(CD)다른 게임을 자주 만나게 되는군요. 복사가 좋다 나쁘다 말씀드릴 수는 없지만, 우리나라에서도 저렴한 가격에 한글로 케이스가 인쇄된 정식 게임 정품 게임을 구할 수 있는 날이 왔으면 좋겠네요. 그럼 범준군이나 매장 분처럼 헤매는 일이 없겠죠? 그날을 기다려 봅시다.

가지님 안녕하세요? 저는 지난달까지만 해도 새턴팬 이었던 성웅입니다. 그러나 이번 7월호 SS 연구실을 보고 변심했습니다. 드림 캐스트에 반해 버렸어요. 곳 지금부터 열심히 돈을 모아 11월에 드림 캐스트를 우하하!

음~ 배신자! 감점을 시켜버릴까 생각을 하다가 실어드립니다. 드림 캐스트가 나온다고 하니 새턴人들도 들떠있군요. 새턴으로 나와 주었으면 하는 명작 게임들이 드림 캐스트 쪽으로 발길을 돌리고 있는 듯한 분위기가 그렇게 맘에 들지는 않습니다만…. 어쨌든 드림 캐스트는 게이머들의 미래죠. 미래를 위해 돈을 모으고 꿈을 키운다는 것, 멋진 일이라고 생각합니다.

엽서 뒤에 열심히 그림을 그려 주셨군요. 드림 캐스트의 그림, 자꾸 말씀이 드립니다만 세가에서 개발중이라고 새턴의 친구는 아닙니다. 호환성은 0퍼센트, 되려 새턴을 잡아먹는 가장 큰 적이 될 수도? 조그만 공간에 노력을 쏟아 부어준 경동군의 성의가 놀랍군요. 앞으로도 멋진 그림 많이 부탁합니다.

안녕하세요 저는 고2 학생 김승환이라고 합니다 저는 이번 봄에 새턴을 팔고 그 돈으로 슈퍼 알라딘 보이와 팩을 샀습니다 팩은 예전부터 하고 싶었던 한글화 롤플레잉 3개 였고요. 그런데 그것마저 얼마전에 다 깨고 나니 정말 할게 없습니다. 월드컵 시즌이어서 그런지 새턴으로 신나게 하던 월드 와이드 사커 '98도 자꾸 생각납니다. 그래도 후회는 이제 그만! 드림 캐스트를 보며 저는 다시 꿈을 불태우고 싶습니다. 하지만 솔직히 드림 캐스트의 메모리 카드(?)와 패드는 맘에 별로 안드는군요. 점점 게임이 복잡해지는 것 같은 생각도 들고요. 어쨌든 드림 캐스트가 2D, 3D 모든 면에서 강세를 보여서 세가가 이번에는 1위를 차지 할 수 있기를 빕니다.
그럼 이만!
PS 그림은 스토리 오브 도어입니다(라그나 센티는 스토리, 라이트 그루세이더는 퍼즐성, 스토리 오브 도어는 액션성이 일품이죠). 제가 가장 재미있게 했던 RPG입니다(나는 격투 액션 매니아).

새턴을 처분하고 알라딘 보이로 돌아갔다고요? 남들이 들으면 정신나간 행동이라고 할지 모르지만 저는 이해가 갑니다. 현재의 게임은 '고급화' '현실에 가까운…'이라는 방향으로 치우쳐서 흘러가고 있다는 생각이 드는데, 예전의 게임이 주던 엄청난 흡인력과 재미를 주지는 못하고 있다고 생각합니다. 글쎄요. 좋은 음식만 먹다보니까 입이 고급화되어 버린 걸까요?실은 저도 얼마전 다락에 처박혀 있던 슈퍼 패미컴을 꺼냈습니다. 3D의 물결, 막대한 분량의 동영상이 꿈과도 같았던 시절의 게임들…. 단순히 추억 때문이었을까요? 손에 쏙 들어오는 조그마한 패드로 이뤄지는 유치한 그래픽의 게임들이 왜 그렇게 신선하고 재미있는지…. 멋진, 그리고 엄청난 용량의 게임이 무수히 쏟아져 나오는 요즘, 예전의 오락처럼 흥미진진하게 플레이할 수 있는 게임이 보기 드물다는 것은 참 아쉬운 일입니다. 그런 의미에서 승환군의 I 턴은 게이머들에게 뭔가를 생각하게 하는 부분이 있군요. 새턴을 가지고 있지 않아도 승환군은 멋진 게이머, 새턴人입니다.

가지나무 가지에 가지가 열렸네
근데 이런나무 진짜 있나?

가지님 안녕하세요. 전 얼마전 챔프의 도움으로 초보 새턴人이 된 지현이라고 해요. 챔프 점수로 새턴을 받았거든요. 얼마전까진 책으로 구경하던걸 요즘은 직접 만지며 몸으로 느끼고 있습니다. 묵은 한이 다 풀린 것 같아요. 감사합니다. 챔프- 그리고 가지님. 이제 저도 새턴人으로서 자부심과 긍지를 갖고 게임에 임하겠습니다. 새턴은 훌륭한 게임기입니다. 그죠? 가지님.

와아~ 축하합니다. 챔프의 도움으로 새턴을 가지게 되었다니 마치 제가 선물이라도 한 것처럼 기쁘군요. 꿈이, 혹은 희망이 현실이 되었을 때처럼 기쁜 게 없지요. 챔프가 독자의 꿈에 조금이라도 도움이 되는 잡지이기를 또 새턴人이 그러한 코너가 되기를 저는 진심으로 바라고 있습니다. 다른 독자분들도 많은 관심가져 주세요. 그리고 지현님처럼 기회를 잡으시길 바랍니다. 새턴은 훌륭한 게임기입니다. 그리고 게이머들에게 잠시라도 즐거움을 줄 수 있는 게임기는 모두 훌륭한 게임기입니다. 새턴人을 사랑해 주시고 좋은 게임 많이 즐기세요.

안녕하십니까?
제가 글을 쓰게 된 동기는 바로 새턴의 앞날 때문입니다. 어느날 불현듯 찾아온 새턴의 후속기종 설에 불안과 공포 속에서 나날을 보내고 있는데 드디어 일이 터지고 말았군요. 바로 세가에서 새턴의 후속기종인 드림 캐스트를 발표했기 때문입니다.
그동안 대작들의 발매연기로 인하여 조금씩 미심쩍긴 시작했었지만 막상 닥치고 보니 참 허탈했습니다. 제가 엄청 발매되기를 기다렸던 캡콤의 던전 앤 드래곤즈 컬렉션도 아마 그 드림 캐스트라는 게임기에 이식 될 거 같더군요 (사진은 패드 단자가 4개라서). 4메가 램팩은 뭐하려고 만들었는지, 이렇게 빨리 후속 기종이 나올 바에는 친구들은 새턴은 이제 후져버린 쓰레기라며, 플스가 최고라며 말하면서 제 속을 긁어댔습니다. 제가 보기에는 새턴은 폴리곤이 좀 떨어진다는 점 외엔 완벽한 게임기라고 생각했습니다. 그런데 세가는 왜 그리 서두르던지.
이제 새턴은 예전의 슈퍼 패미컴 시절 때 차세대 기종이 나왔듯이 그와 같은 신세가 될 수밖에 없는 운명이겠지요?
조만간 게임챔프에 있는 새턴 코너도 사라지고 드림 캐스트가 신설되겠군요. 새턴이 이제 몇몇의 정규 발매 소프트들을 끝으로 슈퍼 패미컴과 같이 자취를 감출 것 같아서 불안합니다. 그래도 저는 새턴이 좋습니다. 후속기종이 나오더라도 새턴은 새턴이니까요. 제발 제 생각처럼 새턴이 쉽게 무너지지 않기를 빌 뿐입니다. 새턴의 환한 앞날을 빌며 이만 쓰도록 하겠습니다.

어떠한 의미에서인지는 모르지만 솔직한 얘기로 새턴(소프트 발매)의 환한 앞날은 무리입니다. 앞으로 발매예정인 소위 대작이라 불릴 만한 것들이 꽤 있습니다만, 그게 새턴의 환한 앞날이라고는 할 수 없겠죠. 생각해 보면 환한 앞날이라는 것은 어느 게임기도 가지고 있지 않습니다. PS용 소프트 역시 지금 절정에 이르렀다고는 하지만 신기종이 발표되면 어느 정도의 퇴보는 불가피할 것입니다. 즉 32비트 게임기의 소프트는 느린 속도로 시장이 줄어가고 있는 중이지요(물론 아주 느린 속도입니다만…). 그러나, 자신이 가지고 있는 게임기로 게임이 더 이상 발매되지 않는다고 해서 게임기의 생명이 죽어버린다고는 생각치 않는 것이 좋습니다. 새턴으로 몇 종 가량의 게임을 즐겼습니까? 자신이 놓친 게임은 거의 없다고 자부하십니까? 요즘의 게이머들은 게임을 너무 가볍게 생각하는 경향이 있더군요. 앞으로 나올 게임에만 눈을 두고 이미 발매된 게임들은 플레이해 봤는가와는 상관없이 뒷전으로 밀려나게 되죠. 물론 게임잡지에서의 신작 위주 기사가 그런 흐름에 많은 기여를 한 것도 부인할 수 없습니다. 이 점은 충분히 반성하고 해결책을 찾도록 노력하겠습니다. 밝은 앞날만을 쳐다보면, 과거 그리고 현재가 보이지 않기 십상이죠. 소프트가 더 이상 발매되지 않는 그런 날이 오더라도 새턴은 죽지 않습니다. 그리고 어떤 게임기도 소프트 발매 중지가 죽이지는 못합니다. 밝은 미래, 그것은 새턴 소프트가 더 이상 나오지 않게 되었을 때, 많은 새턴인들이 자신이 미처 플레이하지 못했던 게임을 꼼꼼히 플레이하는 날, 그래서 새턴이 지금보다 바빠지게 되는 그런 날이 아닐까요? 자신의 게임기에 애착을 가져주시길 바랍니다.

안녕하세요 가지형 편지지가 없어서 이렇게 좋은 곳에다 글을 씁니다(注: 멀쩡한 편지지였음). 농담입니다. 우헤헤- 가지님 Why? 새턴이 이렇게 옛날만 해도 새턴이 오락시장을 꽉 잡았지만 지금은 PS가 꽉꽉… PS는 소프트도 아주 마니 나오는데 새턴은 Why Why 왜~. 요즘 제 머리에는 PS가 꽉 차 있습니다. 저도 새턴이 좋다는 건 알지만 PS의 FIFA98 MLB99등 우아악~안돼 더이상 세뇌 당해선 안돼~. 가지님 새턴이 다시 일어날 수 있도록 기도해 주세요. 저도 노력할게요. 금 20000. 아참 제 이름은 황영식이에요.

자기가 좋아하는 게임이 많은 쪽을 선택하는 것도 하나의 방법입니다. 그런데 꽤 의외의 소프트를 선호하고 있군요(놀라워라!). 취향을 보아하니 굳이 플스를 고민하지 말고 PC 게임으로 발을 넓혀 보는 것이 좋을 것 같군요. 영식군이 말한 게임들은 PC 쪽, 즉 서양 취향의 게임들이거든요. 사람마다 취향은 다양하겠지만, 영식군이 세뇌당한 게임들은 하나같이 로딩이 긴 게임이네요. 영식군은 로딩 매니아?

경고자 명단

없음

독자코너

'새턴人'에 참여하실 분은 아래 주소로 사연과 그림 보내주세요. 선택된 사연과 그림은 다음호 게임챔프에 실리게 되며 챔프 점수 500점을 받게 됩니다. 마감은 매달 25일까지입니다. 이번달에도 많은 사연 기다리고 있겠습니다.

보내실 곳

121-160 서울특별시 마포구 성수동 324-1
범경빌딩 5층 새턴人 담당자 앞

음악 게임의 시작, 그리고 현주소

16비트 게임기에서 32비트 CD게임기로 넘어오면서 게임 시장에는 많은 변화가 있었다. 소프트의 가격 인하, 편의점 판매, 다량의 CG삽입이 보편화 되는 것은 물론 게임 내에도 3D를 이용한 뛰어난 발상의 게임이 다수 등장하였다. 이 일반적인 상상의 게임의 틀을 깨는 여러게임들 중에 현재 게임업계에서 가장 유행하고 있는 것이라면 단연 음악을 이용한 게임이라고 할 수 있다. 'DEPTH', '파라파 더 래퍼' 등을 시초로 한 음악 게임은 여성 유저들과 음악매니아들 사이에서 급속도로 유행하여 현재는 다양한 형태로 음악 게임이 발매중이거나 발매계획 중이다. 이번 코너에서는 이 음악 게임들에 대해서 자세히 알아보기로 한다. 특히 현재 2편째가 발매된 V-PICK대응 게임에 대해서도 해부해 본다.

음악 게임의 효시, PARAPPA THE RAPPER

96년 12월, 소니에서는 음악 게임이라는 이름 하에 2가지의 소프트를 발매하였다. 돌고래가 나와 소리를 집어 자신만의 소리를 만드는 게임인 'DEPTH'와 랩을 따라 한다는 획기적인 발상을 실제로 옮긴 '파라파 더 랩퍼'가 그것이다. 아마도 그전부터 플스를 가지고 있었던 사람이라면 'DEPTH'에 대해 알고 있겠지만, 최근에 플스를 구입한 사람이라면 'DEPTH 뭔가?'라는 사람이 대부분일 것이다. 사실 소니 내에서는 DEPTH가 '파라파 더 랩퍼'보다 더 획기적이고 많은 양이 팔릴 것이다라고 예측하고 광고의 비중을 'DEPTH' 쪽에 맞추었다.

홍보부족 탓인지 발매당시에는 '파라파 더 랩퍼'란 게임에 대해서는 아는 사람도 적었고 대중의 관심 밖이었다.

DEPTH 사진

그러나 결과를 놓고 보자면 '파라파 더 랩퍼' 하면 모르는 사람들이 별로 없을 정도로 인기를 끌었고 판매량도 웬만한 대작 RPG의 판매량을 능가할 정도로 인기를 얻었다. 반면에 DEPTH는 너무나도 미비한 판매량과 함께 현재는 아는 사람이 거의 없을 정도로 인기 몰이에 실패하였다. 요인은 한가지이다. 음악 게임이라면 그 이름답게 즉각적인 반응이 와야 한다. 'DEPTH'은 경우에는 돌고래가 소리를 집는다는 정말 특이한 발상이었지만 그 과정에 있어서 많은 시행착오와 시간이 걸린다. 방식을 익히는 데까지 시간이 걸린다는 점, 이것이 적은 시간을 들여 금방 즐거움을 느끼기를 원하는 라이트 유저들과 여성 유저들의 등을 돌리게 한 원인이 된 것이다.

DEPTH도 뛰어난 오락임에는 틀림이 없다. 그러나 어려웠다

반면 '파라파 더 랩퍼'의 경우는 단 1분만 해보면 방법을 익힐 수 있다. 요새 유행하는 힙합, 랩을 소재로 한 것(일본도 현재 댄스 열풍이다)도 성공의 요인이다. 또한 여성 유저를 노리고 만든 신선한 종이 캐릭터(?)도 성공의 비결이다. 실제로 이 게임의 구매자중 60%가 여성유저였다고 한다. 얼마 안되는 일본의 여성 유저들에게는 하나의 붐이었던 것이다.

이후 수많은 '음악게임' 탄생에 불을 붙인 '파라파 더 랩퍼'의 재미가 도대체 어디서 오는지이에 대해서 한번 자세히 알아보기로 하자.

한 번 해본 독자들은 다 알겠지만 이 게임은 엄청나게 쉬운 게임 방법을 가지고 있다. 화면에 나오는 대로 타이밍을 맞추어 버튼을 누르면 주인공이 랩을 하고 일정 수준으로 랩을 따라 하면 다음 스테이지로 넘어간다는 3살짜리 꼬마아이도 플레이 할 수 있는 시스템이다. 무척 단순한 시스템이지만 그 안에는 즐거움을 줄 수 있는 많은 설정이 숨어 있다.

화면 위의 게이지를 보고 박자에 맞춰서 버튼을 누른다. 이것이 규칙의 전부

랩의 재미를 게임으로

실제 음악에서 랩을 할 때의 재미라는 것은 말을 한다는 것보다는 음악 내에서 타이밍과 리듬을 잡아내어 그 음악과 조화를 이룬다는 것에서 생긴다. 이 게임은 그 타이밍에 재미를 둔 것이다. 처음에는 4박자로 끊어서 쉽게 랩을 던져 주지만 점점 스테이지가 가면 갈수록 사이사이 박자에 초점을 두어서 제대로 버튼을 눌렀을 때 실제 랩을 하는 것과 같은 쾌감을 주게 만든다. 또 가장 문제가 될 수 있는 선곡 과정에서도 테크노나 미국 슬랭 랩같은 어두운 분위기보다는 귀여운 주인공이 랩을 한다는 것에 초점을 맞추어 즐겁다는 기분을 바로 줄 수 있게 한 것도 보며 들으며 하는 대중적인 게임이란 소재에서 가장 현명한 선택이었다. 음악도 현재 상태에 따라 COOL, GOOD, BAD, AWFUL의 네 단계로 나뉘어지며 각각의 단계에 따라 장조 단조의 음악들이 따로 나온다.

같은 스테이지라 하더라도 숙련도에 따라 음악과 연출이 미묘하게 변한다

여기에 플스의 스펙을 잘 활용한 놀라운 점이 숨어 있다. 플스의 CD음원 재생 방식에는 특이한 점이 있다. 플스의 시디롬이 2배속인 것은 다들 아는 사실일 것이다. 반면에 음원은 일반 시디음질과 동일하게 1/4로 압축이 가능하다. 간단히 생각하면 2배속으로 돌아가는 플스는 8곡의 음원데이터를 동시에 읽을 수 있다는 결론이 나온다. 그렇기 때문에 '파라파 더 랩퍼'같은 경우도 상태가 바뀔 때 자연스럽게 곡을 바꿀 수가 있다. 각각의 상태의 곡들을 전부 같이 읽고 있기 때문이다.

오른쪽의 표에서 보다 시피 일반 시디라면 첫 번째 곡에서 다른 곡을 읽으려면 이곡과 저곡과의 위치가 전혀다르기에 렌즈가 필연적으로 움직여주어야 한다. 그 때문에 렌즈가 움직이는 시간동안 음악을 내보낼 수 없다. 반면 플스는 한번에 8곡을 동시에 저장하고 그 중의 한곡을 선택하여 재

일반 시디의 경우

첫번곡	두번곡	세번곡	네번곡	다섯번곡	여섯번곡	일곱번곡	여덟번곡	아홉번곡	열번곡	열한번곡	열두번곡	열세번곡	열네번곡	열다섯곡	열여섯곡	(끝) 곡들이 각각 순서대로 저장

→ 곡저장순서

플스의 경우

첫번째곡	아홉번곡	(끝) 곡들이 8개씩 한꺼번에 저장
두번째곡	열번곡	
세번째곡	열한번곡	
네번째곡	열두번곡	
다섯번곡	열세번곡	
여섯번곡	열네번곡	
일곱번곡	열다섯곡	
여덟번곡	열여섯곡	

→ 곡저장순서

생을 하기 때문에 같은 시각을 재생할 경우라면 첫 번째곡에서 순간적으로 다른 곡을 재생하여도 시디렌즈가 움직일 필요가 없다. 그렇기 때문에 파라파는 시디음원을 쓰면서도 무음부분이 없이 음악을 재생할 수 있는 것이다

보기에는 단순하게 개발을 한 것 같지만 그 안에는 이와 같이 엄청난 콘셉과 아이디어가 존재하고 있다. 음악게임은 이와 같이 흐름을 정확하게 읽고 특이한 아이디어를 이용해 개발한 '파라파 더 랩퍼'로서 유행을 타게 된다.

파라파를 잇는 음악게임, 버스트 어 무브

'파라파 더 랩퍼'가 대히트를 치자 여러 회사에서 음악 게임에 대해 관심을 가지기 시작한다. 그리고 1년만에 '파라파 더 랩퍼'의 획기적인 방식을 따라한 게임이 나오게 된다. '버스트 어 무브'. 에닉스의 플스 데뷔작이기도 한 이 게임은 아무로 나미에, 맥스, 스피드, V6 등의 유명 가수들을 거느리고 있는 AVEX TRAX라는 음반 레이블에서 음악을 프로듀스했다. 이 게임은 파라파의 '누르면 된다'라는 시스템에 플러스 알파 요소를 넣었다. 화면에 나오는 커맨드를 박자에 맞추어 누른다는 것에서는 파라파와 같지만 대전이라는 요소를 넣음으로서 그 재미를 한층 더 발전시켰다. 대전이라는 것은 상대방을 누른다는 그 자체만으로 상당한 쾌감을 주고 그 밸런스가 절묘하면 더욱더 재밌어지는 법이다. 이 게임은 대전에서 주는 심리적인 쾌감이 춤으로 화면에 보여지기 때문에 한 번 두명이서 게임을 잡으면 손을 뗄 수 없는 중독성을 가지고 있다.

버스트 어 무브로 대전해보면 알겠지만 패하면 분해서, 이기면 기뻐서 중독이 된다

음악은 현재 일본에서 많이 유행하는 테크노를 택했고 랩 대신에 춤을 선택했다. 어떻게 보면 음악 게임이라기보다는 춤게임(?)에 가까운 '버스트 어 무브'는 손조작이 좋은 사람이 이긴다는 법칙 때문에 실수를 용납하지 않는 무서운 게임이다. 캐릭터의 개성 또한 이 게임의 세일즈 포인트로 자칫 거부감을 일으키기 쉬운 3D캐릭터를 상당히 귀엽게 그려놓아서 시각적으로 즐거움을 주고있다. 또한 곡의 속도에 따라 춤추는 속도도 달라진다는 것을 기막히게 프로그램을 하여서 전혀 딴 곡에서 똑같이 춤을 줘도 전혀 어색하다는 느낌을 받지 않는다.

거기에 공격버튼(△)을 설정하여서 상대방을 직접 공격할 수도 있다(당연히 피할 수도(□)있다). 음악을 이용한 게임의 폭을 넓히면서 대전의 의미를 부여한 '버스트 어 무브'도 좋은 판매량을 보이며 대작 시즌에 나왔음에도 불구하고 상당한 인기를 끌었다(여담이지만 이 게임의 두 번째 장을 보면 모션캡쳐의 당사자인 10대 여성을 볼 수 있는데…아…보기 싫다…춤은 잘추지만…).

곡의 스피드가 달라져도 춤은 전혀 어색하지 않다

현재 많은 회사들이 이 분야를 개척중이다. 그 중에서도 음악을 잘 만드는 회사로 유명한 코나미에서 많은 관심을 보이고 있다. 댄스! 댄스! 댄스라는 게임이 얼마 있으면 발매를 하고 비트 매니아라는 DJ믹스 게임도 선보일 예정이다. 그야말로 음악게임 붐인 것이다.

실패한 게임, DJ WARS

광고는 상당히 괜찮았다 그러나…

아무리 음악게임이 붐이라고는 하지만 실패한 케이스도 있다. 플스에 비해서 상대적으로 음악게임이 적은 새턴 쪽에서는 얼마 전에 DJ-WARS라는 게임이 발매되었다. DJ가 되어서 DJ의 여러 기술들을 써본다는 아이디어 하나만큼은 정말 특이한 이 게임은 나오고 나서 별다른 반응을 보이지 못하고 사라졌다. 게임 안에서는 자신의 음악CD를 사용해 DJ처럼 환상적인 테크닉을 쉽게 사용하여 재밌게 놀 수 있다고 말을 한다. 실제로 게임시디를 빼고 음악시디를 넣을 수 있고 자신이 좋아하는 여러 노래에 수십개에 달하는 리듬을 붙일 수 있다. 말하자면 자기스타일의 리믹스가 가능하다는 것이다.

집에 가지고 있는 시디로 리믹스를 할 수 있다는 아이디어는 환상적이다. 그러나…

발라드 노래가 테크노로도 둔갑할 수 있다는 아이디어는 음악게임에서 또 하나의 역사를 만들 것만 같은 거창한 발상이었다. 그렇지만 실제 플레이해 보면 '훌륭한 발상'으로 끝나버렸구나 하는 허탈감만을 주게된다(물론 이 느낌은 필자의 경우이다. 세상에는 60억이 살고있으며 모두의 생각이 다 똑같을 수는 없다는 것을 전제로 한다. 우선 전문가가 아닌 이상 자신이 좋아하는 노래의 박자를 정확하게 맞출 수는 없다. 예를 들어 내가 좋아하는 모모씨의 모모곡이 1분에 80박으로 흐른다고 치자. 그런데 이것을 듣고 '이 곡은 1분에 80박으로 나오는 군…'이라고 바로 맞출 수 있는 사람이 몇이나 되는가?

이 발라드 노래를 테크노로 만들려면 자신이 선택한 노래와 DJ워즈에서 제공하는 리듬의 박자가 정확하게 맞아야 한다. 고생고생해서 박자를 맞추었다는 생각이 들어도 시간이 지나고 나면 미묘한 박자의 차이로 틀어지고 만다. 결국에는 댄스리듬과 원곡이 따로 놀게 되고 실패한 플레이어 눈에는 눈물이 흐른다. 이 두 개의 리듬을 맞추려고 노력을 하다 보면 게임의 재미는 벌반 떨어지게 된다. 다시는 쳐다보기도 싫은 게임이라는 말과 함께 시디는 봉인이 되어버릴 것이다.

또한 수십개의 댄스리듬을 자연스럽게 연결시킬 수 있는 기능에서는 더욱 더 황당해진다. 음악 CD와 속도가 맞지 않는 것은 그렇다 치고 소프트에 들어있는 여러 리듬의 속도가 규칙도 없이 제각각이란 것이 더욱 더 참을 수 없게 만든다. 어째서 이 리듬의 1분 80박과 저 리듬의 1분 80박이 속도가 다른 것인가? 결과적으로 플레이어는 아무 것도 못하게 된다. 거창한 광고로 잔뜩 기대를 부풀려 놓고, 막상 원가를 해보려고 하면 아무 것도 할 수 없는, 그런 게임에 유저들이 오래 붙어 있을 리가 없었다. 그렇지만 발상만큼은 획기적이었다. 조금만 손을 보고 유저들에게 편하게 시스템을 제공한다면(비록 DJ워즈는 실패로 끝났지만) 앞으로 가능성은 있다고 본다. 좀 더 익히기 쉬운 게임이 된다면 상당한 인기를 끌 요소를 가지고 있었음은 분명한 '아쉬운' 소프트였다.

V-PICK를 아시나요?

위의 게임들 보다 훨씬 전, PC게임 잡지에서는 'V-PICK'라는 콘트롤러의 기사가 있었다. 기타 피크모양으로 생긴 이 'V-PICK'는 아무데나 두드리면 기타 소리가 나오는 것으로 이를 이용

한 '퀘스트 포 페임'이라는 게임이 발매될 예정이었다. 그리고 나서 몇 년 후인 97년, 'V-PICK'를 사용한 첫 작품이 플스에 출현하게 된다. 에어로스미스라는 전설적 락 그룹을 소재로, 마지막에는 에어로스미스와 같이 공연을 하게 된다는 이 게임은 우리나라에서는 한때 각종 PC통신을 통하여 이슈가 되기도 하였지만 정작 일본내에서는 처참한 판매량을 기록하며 유저들의 기억속에서 사라졌다. 그렇지만 이 게임을 한 번 해본 사람들은 이 황당한 즐거움을 극찬할 수밖에 없다. 그럼 이 '퀘스트 포 페임'에서 핵심이 되는 주변기기 'V-PICK'에 대해서 자세히 알아보도록 하자.

'V-PICK'의 모양은 피크 같은 플라스틱에 덮개를 씌운 모양이다. 'V-PICK'의 끝을 잡고 아무데나 두드려주면 게임내에서 기타 소리를 들을 수 있다. 파라파가 패드를 눌러 목소리를 낸다면 '퀘스트 포 페임'은 피크를 튕겨 악기소리를 내는 것이다. 재미의 이유는 단 하나이다. TV, 혹은 주위의 누군가가 기타를 치고 있는 모습을 보고는 '아… 나도 저렇게 기타를 쳐봤으면…'하는 생각을 가진 적이 있을 것이다. 혹자는 그 모습을 동경해서 기타를 사서 연습하는 이들도 있을 것이다. 그러나 천재가 아닌 이상은 엄청난 시간을 투자해야 멋진 연주가 가능하다. 그런데 이 'V-PICK'를 사용하면 바닥에다 머리에다 혹은 테니스 라켓에다 박자에 맞게 두들겨만 주면 나머지 잔재주는 모두 게임기가 알아서 부린다. 딜레이, 뮤트, 해머링 등의 기타주법도 플스가 다 알아서 만들고 표현한다. 당신이 박자에만 맞추어 'V-PICK'를 흔들기만 하면 게임 내에서는 아주 멋있는 연주가 흘러나오는 것이다.

이것이 V-PICK

그렇지만 연주는 쉽지 않다. 박자 맞추기라는 건 쉽지 않은 일

연주라는 분야에는 묘한 카타르시스가 있다. 머리 속에 생각한대로 악기가 울린다는 그 쾌감은 말로는 표현할 수가 없다. 이것을 'V-PICK'로 느낄 수가 있는 것이다. 'V-PICK'를 사용하면 잠시나마 유명 연주자가 될 수 있다는 것, 생각만 해도 즐겁지 않은가? 이것은 패드로 조작하는 것과는 차원이 다른 즐거움이다.

주로 'V-PICK'와 궁합이 맞는 도구는 테니스 라켓이다. '퀘스트 포 페임' 내에 'V-PICK' 취급설명서에도 나와있지만 'V-PICK'를 튕기기에 테니스 라켓처럼 좋은 도구도 없다. 테니스 라켓에 끈을 묶고 목에 건 다음 피크를 들고 뛰어다니면서 연주해 보라! (머리에는 '나 안미쳤어요'라고 쓴 띠도 꼭 두르기 바란다).

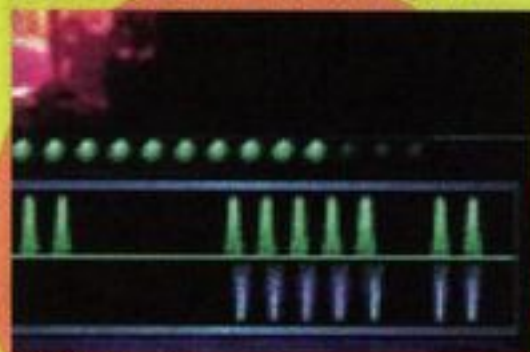
기타 잘치는 이들이 부럽지 않게 무아지경을 느낄 수 있다(말로 표현이 안된다). 과연 그렇다면 이 대단한 'V-PICK'가 게임에서 도대체 어떻게 사용이 되었는지 알아보기로 하자.

동봉된 설명서에도 테니스 라켓을 멘 소년의 모습이 있다

'V-PICK' 게임의 시초 '퀘스트 포 페임'

현재 'V-PICK'를 이용한 게임은 '퀘스트 포 페임'과 최근에 발매된 '스톨른 송' 두 가지이다. 먼저 나온 '퀘스트 포 페임', 아마도 여기저기서 이 게임에 대해서 들어본 사람이 많을 것이다. 게임의 스토리는 이렇다. 주인공인 당신은 친구들과 연주도중 카페 사장 눈에 띄어 클럽에서 연주를 하게 된다. 그러던 중 에어로 스미스의 빅 마우스(!)에게 실력을 인정받게 되어 에어로 스미스와 같이 연주를 하게 된다. 자기 방에서 기타연습을 하던 이가 일류 기타 리스트로로 인정받게 된다는 전형적인 아메리칸 드림의 이야기로 꾸며져 있다.

그렇지만 유저가 직접 연주를 한다는 것에서 이 게임은 여타게임과는 다르다. 사람의 왕자병 심리를 교묘히 이용하여 '앗, 내가 들어도 잘했어'란 생각이 들 때 '아니 이렇게 잘할 수 있다니!'라는 말을 해주는 방식으로 플레이어가 손을 못떼게 만드는 교묘한 게임이다. 초보자에게는 다소 어려운 감이 없지 않지만 연습에 연습을 거쳐 곡을 어느 정도 외우게 되면 상황은 달라진다. 처음에는 TAB악보 비슷한 리듬 EKG라 부르는 상태 화면만을 보고 연습을 하는 것이 좋다.

에어로 스미스와의 공연을 위해

이것이 리듬 EKG

어느 정도 수준이 되어서 점수가 높아지면 같은 밴드내의 동료가 '차고로 와서 연습하자!'라는 말을 한다. 차고로 가면 동료들이 기다렸다는 말과 함께 방금 전에 연습한 곡들을 함께 연습하게 된다. 이제부터가 진짜 재미이다. 곡을 어느 정도 외운 사람이라면 밑의 리듬 EKG화면을 보지 않고도 연주가 가능할 것이다. 위의 동영상으로 된 화면 안에서는 우리 동료들이 내가 치는 기타와 함께 드럼도 치고 노래도 부른다. 난 진짜 게임 내에서 밴드의 멤버가 된 것이다. 이것이 진정한 이 게임의 재미이다(만약 'V-PICK'를 가지고 있는 사람이라면 곡을 좀 외워서 치는 연습을 해보자). 화면을 볼 수 있는 것과 노래를 못 외워 화면을 볼 새가 없는 사람과의 재미는 확연히 틀리다. 이 기분은 점점 더 증폭되면서 마지막 에어로 스미스와의 조인콘서트는 어느 게임에서도 느끼지 못한 감동을 받게되면서 '아 내가 아티스트가 되다니' 라는 말과 함께 거금을 들여서 이 게임을 샀다는 사실조차 잊게 해줄 것이다(!). 이 게임에는 총 11곡이 들어있으며 에어로 스미스의 곡과 함께 'BORN TO BE WILD', 'WHAT'S YOUR NAME'같은 고전 곡도 들어있다. 어느 게임과 비교해도 손색이 없는 이 게임은 앞에서 말했듯 판매량에서는 별 재미를 보지 못하였다. 선전부족이 원인이다. 일본 내에서 발매여부도 모르는 게임이 되어버린 것이다(PC통신같은 매체를 잘 사용하지 않는 일본에서는 게임잡지나 TV의 의존도가 우리나라보다도 훨씬 높다). 그러던 중 패미통이란 일본 잡지사 내에서 이 게임이 돌풍이 되어버린다. 관심이 있으면 자연스레 말이 나오게 되는 법, 잡지의 토막잡담이나 소프트웨어 평같은 곳에 기자들이 'V-PICK'의 기사를 짤막하게 실어서 일본내에서도 이 주변기기에 대한 관심이 어느 정도 높아지게 된다. 그리고 이런 분위기 속에서 소니는 'V-PICK' 게임 2탄을 발표한다.

그리고 'STOLEN SONG'으로

얼마 전에 발매된 이 게임은 '호테이 토모야스'라는 일본의 유명한 뮤지션이 등장한다. 이 사람은 일본 락 음악사에 한 획을 긋는, 우리나라의 신중현을 생각하면 될 정도로 일본에서는 꽤나 비중있는 아티스트이다. 이 호테이가 등장하는 게임 '스톨른 송'은 콘서트 도중 납치된 호테이를 음악으로 찾아온다는 또 하나의 전형적인 이야기로 '퀘스트 포 페임'과 마찬가지로 'V-PICK'의 재미를 한층 살리고 있다. 이번 작도 퀘스트 포 페임과 같이 상당한 수준의 연주실력을 요구하므로 어느 정도 리듬감이 있는 사람이 아니면 상당히 당황을 하게된다. 그러나 난이도를 전편보다 낮추어서 대강 맞게만 튕기면 다음 스테이지로 이동할 수 있게 만들어 놓았다는게 어느 정도 다행스러운 점이다. 그렇지만 옥에도 티가 있는 법, 배우들(?)이 연기를 너무나도 못한다는 -이 게임에서 히로인으로 등장하는 니나라는 여자의 '막춤'은 너무나 인상적이여서 보는 사람들마다 한마디씩 할 정도이다- 로딩이 '퀘스트 포 페임'처럼 길다는 점은 개선의 여지를 바랬던 유저들에게 다소 실망감을 줄 수 있다. 그렇지만 'V-PICK'를 잡고 있는 순간만큼은 그 어느 게임에서도 누리지 못한 행복을 느낄 수 있다.

특히 이번 스톨른 송에서 획기적인 것은 밴드 플레이모드이다. 말 그대로 2명이 같이 연주하는 모드로 플스 콘트롤러를 접속한 1P패드는 드럼이 되

니나란 캐릭터의 막춤은 너무나 인상적이다.

고 2P는 당연히 기타를 연주한다. 총 3곡이 준비되어 있고 이 모드를 하고 있으면 위의 버스트 어 무브와는 달리 친구와 우정이 싹트게 된다(?). 특히 서로 정확한 연주를 하며 음악과 절묘한 조화가 이루어질 때는 동지애마저 느끼게 된다. 밴드에서 활동한 사람들은 다 알테지만 합주의 즐거움은 어떤 말로도 형용이 안되는 엄청난 기쁨이다. 밴드 플레이 모드는 이점을 포인트로 잡고 이 기분을 잘 살릴수 있는 곡들로 선곡을 하고 있다. 플레이할 수 있는 곡이 3곡밖에 안된다는 사실이 슬플 정도로 이 밴드플레이모드는 게이머들에게 솔솔한 재미를 안겨준다.

밴드 플레이 모드를 해보면 다른 2인용 게임은 찾지도 않는다

현재까지 'V-PICK'를 지원하는 게임은 위의 2개뿐이다. 그렇지만 현 추세로 보아 그 숫자는 더 늘어날 듯 싶다. 한가지 바라는 점은 'V-PICK'를 따로 발매하였으면 하는 점이다. 우리나라 실정상 너무나 많은 사람들이 자금 사정 때문에 이 두 게임을 제대로 해보지 못한다는 사실이 아쉬울 뿐이다. 만약 자금 사정이 좀 넉넉하다 싶은 사람들은 꼭 이 게임을 해보기 바란다. 잠시지만 기타리스트가 되는 것도 즐거운 추억거리로 남을 것이다.

도키메키는 음악게임!

도키메키 음악게임이 나온 적이 있었나? 라고 하는 독자들이 많을 것이다. 하지만 몇 달전에 나온 도키메키 메모리얼 드라마시리즈 vol.2를 해본 독자들은 '아하~'라는 대답을 할 것이다. 카타기리 아야꼬가 등장하는 전형적인 3각관계 스토리의 이 드라마시리즈는 음악 소재의 어드벤처 게임답게 기타를 연주하는 미니게임을 담고 있다. 미니게임이라고 하지만 완성도가 무척 높아서 하나의 독립된 게임으로 보는 것이 좋을정도이고 그에 걸맞게 상당한 재미를 불러내고 있다. 그렇다면 이 게임도 'V-PICK'를 사용하는 것인가?

그렇지는 않다. 패드로 조작하는 파

제4의 러브송에 삽입되어 있는 미니게임. 형태는 'V-PICK' 대응 게임과, 조작은 파라파와 비슷하다

라파와 비슷하다고 보면 될 것이다. 쉽게 말하면 타이밍을 맞추어 버튼을 누르는 방식에다 왼손의 십자버튼을 이용해 가상으로 코드를 잡는다는 개념을 집어넣었다(실제로 기타 연주시 왼손으로 코드를 잡지 않는가?). 한번 해보면 그럴법하다는 느낌과 함께 묘한 재미를 불러일으켜, 오히려 본 게임보다도 이 미니 게임에 열중하는 경우가 더 많을 정도이다. 또한 이 게임에서는 기존의 음악적인 게임에 작곡이라는 새로운 요소를 추가시켰다. 사실, 알고 보면 별 것 아니지만 처음 접하는 유저에게는 꽤 신선한 요소로 작용할 작곡모드. 그렇다고 해서 거창하게 음표, 쉼표, 도돌이표 등을 직접 넣는 것은 아니다. 어떤 소절을 주고 그 소절에 맞는 3가지의 정해진 곡 흐름 중에 한가지를 선택하여 하나의 곡을 완성하는 쉬운 작곡모드이다. '오! 그렇다면 이 세가지 중에 하나를 택하여서 자신만의 노래를 만든다는 것인가?' 라고 생각하는 사람들이 있을지 모르겠지만, 애석하게도 자신만의 노래를 만들지는 못한다. 왜일까? 이유는 주어지는 3가지의 멜로디 중 한가지만이 정답이 되기 때문이다(수능도 아닌데 말이다). 나머지를 선택하면 게임 내에서 드럼을 치는 코우지라는 캐릭터가 자신의 맘에 안든다며 고쳐오라는 말을 하고 만약 고집을 피우면 게임의 진행이 안되어 배드 엔딩을 보게된다.

어느 게임에서도 볼 수 없었던 엔딩곡의 분기

'에이, 그렇다면 별 것 아니네!'라고 하는 게이머들을 위하여 그것들을 전부 해소하여주는 것이 있으니…. 정말 성실히 근성과 끈기로 패드가 부러질 정도로, 손이 부르틀 정도로 맹연습을 하고 멤버들이 원하는 대로 마루타처럼 곡을 완성시키면 마지막날에 자신의 곡의 마지막 클라이막스가 되는 부분에서 3가지 중 하나를 선택하게 된다. 여기서 선택한 소절은 게임이 끝나고 스탭롤이 나올 때 엔딩곡으로 흐르게 된다! 즉 이 게임은 3가지의 엔딩곡을 가지고 있는 것이다. 실제 이 3가지의 엔딩곡 모두 스타일이 전혀 다르고 게다가 코나미의 음악이 그렇듯이 전부다 듣기 좋은 곡이다. 자신의 손길이 묻어 있는 엔딩송과 함께 흐르는 엔딩을 보는 이들은 또 다시 도키메키라는 늪에 빠져 버리고 마는 것이다. 게임의 장르가 어드벤처임에도 불구하고 이 게임에서 기억에 남는 것은, 미소녀와의 아리땁고 예정이라도 되어있는 눈물이 흐르는 대화나 감동적이라고 생각되지는 않는 이벤트들(그래도 재미는 있다) 보다는 피땀흘려 연습하던 기타연주 미니게임이나 「Tomorrow~see you」 「Tomorrow~only you」, 「Tomorrow~beside you」라는 제목의 3가지의 엔딩곡일 것이다. 애석하게도 이 3가지의 곡은 액플 사에라로 추출이 불가능하다. 직접 클리어해서 들어보는 수 밖에 없으니 이 엔딩곡을 듣기 위해서는 상당히 많은 노력이 필요하다(개인적으로는 가장 마지막에 있는 beside you를 제일 좋아한다).

여담이지만 스탭롤을 보면 알 수 있듯이 이 드라마시리즈의 프로듀서는 그 유명한 폴리스노츠, 스내처를 만들었던 사람. 현재는 기대 0순위의 게임 메탈기어의 디렉터를 맡고 있는 코지마 히데오이다. 그의 게임답게 여러모로 꼼꼼한 면을 보여주는 게임이니 플레이 해보지 않은 독자들은 한번 사서 해보길 바란다.

그 외의 음악게임과…

사실 게임이라고 하기는 뭐하지만 음악만들기(뮤직 쯔꾸르)가 새턴, 플스 양 기종으로 2탄까지 나와있다. 플스나 새턴의 뛰어난 음원칩에서 나는 소리라고는 믿기지 않는 저질스런 소리를 내는 단점을 가지고 있지만, 고가의 미디장비 없이도 게임기 만으로 음악을 작곡할 수 있다는 사실만으로 작곡에 관심이 있는 사람에겐 가치 있는 소프트이다. 그외에도 꼭 음악이 주체가 되지 않더라도 음악이나 소리가 상당한 비중을 차지하는 게임은 많다. 대표적인 예가 '리얼 사운드'이다. '리얼 사운드'의 경우는 화면이 없다. 단 한번도, 정말 단 한번도 나오지 않는다. 그렇기에 소리와 음악이 차지하는 비중은 그만큼 더 크다. 실제로 게임을 할 때 이 게임만큼 음악이 잘 생각나고 그 상황과 잘 맞는 게임도 드물다. 엄밀히 말하면 이 게임도 음악게임인 것이다.

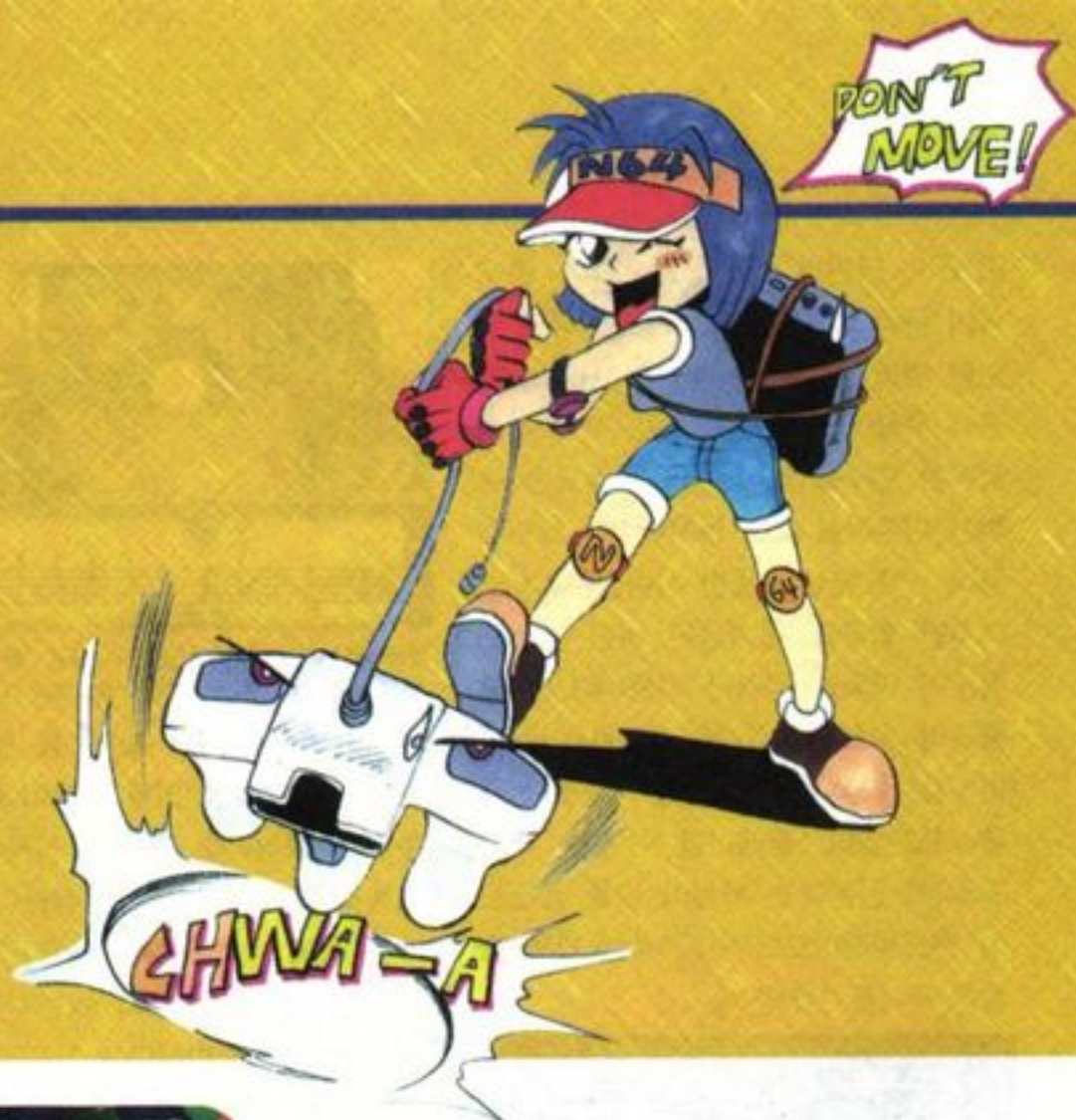
음악쯔꾸르를 구입한 게이머는 매니아!

그외에도 뱀파이어 세이버에는 파라파를 연상시키는 필살기도 존재한다. 또 철권2의 연습모드에서의 10단 콤보 수련은 소리가 없었으면 상당한 어려움을 주었을 것이다. 사쿠라대전2에서는 음표를 던지는 미니게임도 존재한다. 프로젝트 V6는 직접 가수를 키우기도 한다(헉헉…). 아직도 얘기를 못한 음악적 요소를 집어넣은 게임이 수 페이지 분량에 이를 정도로 게임에서의 음악이란 위치는 상당히 중요한 부분을 차지하게 된 것이다.

필자가 위의 많은 게임들과 'V-PICK'를 열거하면서 하고 싶었던 말은 위의 게임들이 음악을 이용한다는 사실 그 자체보다는 게임에서 음악이 차지하는 비중이 예전에 비해서 훨씬 더 높아졌다는 것이다. 물론, 그전에도 게임음악의 수준이 낮았다는 말은 아니다. 뛰어난 회사들이 수준 높은 음악을 유저들에게 제공한 것도 사실이다. 하지만 16비트 게임기에서 32비트로 넘어오면서 다른 어떤 분야보다도 사운드분야에서의 제약은 대부분 사라졌다. 음성을 넣는가 하면 CD 음원을 써서 배경음악을 만들기도 한다. 그러면서 음악은 게임에서 자연스레 높은 비중을 차지하게 된 것이다. 그 예가 위의 게임들이다. 게임은 이래야 된다는 하나의 벽을 허물었다는 점에서 위의 게임들이 게임계에 미친 영향은 실로 크다고 본다. 게임의 흐름을 변화시킨 파격의 게임. 자신이 게이머라고 자부하는 사람이라면 이 파격의 게임들을 플레이해 보는 것은 어떨지? gC

NINTENDO64

연구실

도대체, 언제까지 기다리란 말이야! 라고 투정에 견디다 못해 한 대 두 대 길거리로 내쫓기는 닌텐도 64. "전 오늘부로 닌텐도 64를 처분했습니다."라는 아쉬움이 담긴 메시지를 받을 때마다 한 가닥의 희망을 걸고 버티고 있는 아직은 닌텐도 64를 지지하는 유저들을 생각합니다. 뭔가 뚜렷함이 나타나지 않아 답답한 마음 걸잡을 수 없지만 더 이상의 기다림은 없을 것입니다. 이 뜨거운 여름만 무사히 견디시면 아주 아주 멋진 가을의 남자를 만나실 수 있을 것입니다. 반드시!!!!

과연 닌텐도가 추구하고 있는 건 뭘까?

젤다는 언제 돌아오는가?

「젤다의 전설 64」가 계속해서 발매일을 늦추고 있다. 그에 따른 유저들의 실망도 하루하루 커져만 가고 있는데, 단순히 '젤다가 늦어진다'라는 것 때문만은 아니다. '젤다~'라는 소프트 자체에 대한 기대도 N64 유저들에게 있어서는 무척이나 큰 것이지만, 젤다와 함께 등장할 더 큰 무언가를 기다리고 있기 때문이다.

E3 쇼에 전시된 젤다의 높은 완성도에 많은 사람들이 놀라움을 금치 못했다

DD는 어디로 갔는가?

물론 젤다의 전설이 DD전용 소프트라고는 말할 수 없다. 먼저 카트리지가 발매되고 여러 가지 추가 사항을 DD를 통해 발매할 계획에 있다. 그러나, 젤다의 전설 64를 홍보할 때마다 빠지지 않고 따라 붙었던 64의 존재, 그것에 뭔가 타격을 받고 있는 것은 아닐까?

어디까지나 가정이지만 닌텐도는 어떠한 이유에서인지 64DD라는 매체의 우월성을 잃고, DD의 얼굴과도 같았던 젤다 64(반대로 젤다가 DD의 홍보에 큰 역할을 맡고 있기도 하다)의 발매를 계속해서 미루는 것일 수도 있다. 즉 64DD의 발매에 의욕을 잃어가는 닌텐도가 DD정책의 구심점에 있었던 젤다에도 힘을 덜 쏟고 있는 지도 모른다는 얘기이다. 물론 어디까지나 가정일 뿐이다.

64DD

불안감을 높여가는 요인들

「젤다의 전설 64」는 DD전선의 선두에 서 있다. 그러나 카트리지로 먼저 발매되는 '젤다~'는 시발점일 뿐이고, 진짜 DD 판매에 불을 붙일 전사들은 DD 전용으로 발매될 제품군들이었다. 그러나 DD전용으로 개발 중이던 「포켓몬스타디움」이 어느 날 갑자기 카트리지 타입으로 매체를 바꿨다. 개발업체측의 사정도 여러 가지로 생각해 볼 수 있으나, 굳이 DD를 고집해야 할 이유를 상실했기 때문이라고 볼 수 있지 않을까? 이 이야기를 뒷받침하기라도 하듯, DD전용으로 개발 중이던 「마더 3」도 카트리지 방식으로 매체를 옮겨버렸다.

포켓몬스타디움

마더 3

DD용 소프트에서 카트리지로 돌아선 「마더 3」와 「포켓몬스터디움」

DD는 정말 뛰어난 매체인가!?

닌텐도 64가 발매된 것은 96년도였다. 물론 개발은 그 이전부터 진행되어 왔을 것이고 DD역시 본체의 개발과 함께 개발되어져 왔다. 32비트 게임기 시대에 불쑥 등장한 닌텐도 64는 엄청난 성능을 가지고 있었다(성능만을 놓고 본다면 현재까지도 최고의 성능을 가진 가정용 게임기이다). 거기에 DD라는 매체가 합쳐진다면? 우수한 성능에 뛰어난 기록매체! DD의 힘이 게임계를 평정할 수도 있을 것이라고, 그렇게 예측하는 이들도 있었다. 그러나 현재의 상황을 살펴보면?

여기에 불과 일년 전에 발표된 DD의 관련 자료를 조금 실어 보도록 하겠다.

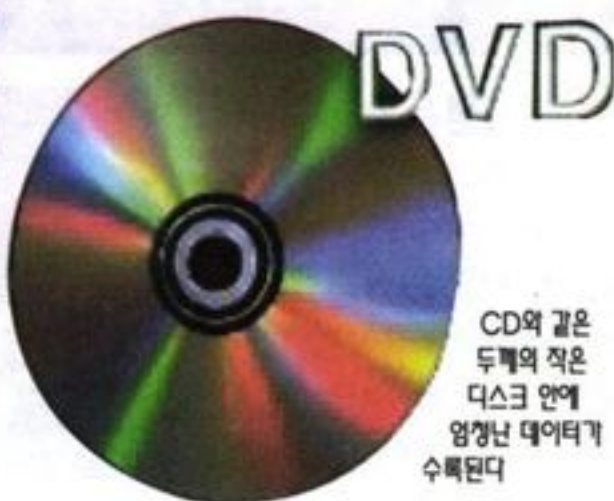
매체종류	64DD	CD	카트리지
기록	가능	불가	소량이라면 가능
억세스 스피드	고속	저속	초고속
용량	64MB	600MB	무한(용량이 늘수록 가격이 비쌈)
가격	저가	초저가	높다

그 당시에는 어떠한 장점을 가지고 있었는지 모르지만 현상황에서 이 표를 봤을 때 DD의 우수성을 논할 사람이 과연 몇이나 있을까? 기록이 가능한 매체 그러나 현재 게임에서 많은 양의 데이터를 기록해야할 필요성이 과연 있을까? 하는 점이 의문이다. 그리고 게임의 백업데이터 등은 부가 메모리 장치로 백업 시켜둘 수 있다. 용량에 있어서도 현재 사용되고 있는 CD에 한참 못 미치는 수치를 보여준다. 그리고 개발 당시 최대의 장점으로 부각되던 6.5 배속 CD에 필적하는 억세스 속도. 세가 드림 캐스트에 채택된 CD-ROM이 12배속이라는 소식을 들었을 때 DD개발진의 마음은 어땠을까?

세가의 드림 캐스트에는 12배속 MAX(최고 12배속의 스피드를 내는) CD롬이 채택되었다

DD의 미래는??

그럼 이번에는 차세대 게임기의 매체와 DD의 성능을 비교해 보도록 하자. 가장 눈에 띄게 드러난 것이 드림 캐스트의 새로운 CD이고 아직 상세하게 밝혀진 바는 없지만 소니의 후속기종에 채택될 가능성이 무척 높은 DVD를 비교해보기로 하자.

먼저 용량면에서는 DVD가 압승을 거둔다. 4.7GB(한 면에 두시간짜리 영화 한편을 완벽한 음향으로 담을 수 있는 용량이다)로 알려진 저장 용량과 스피드(32배속 CD ROM의 스피드와 대등)는 동급최강. 그러나 아직 DVD 기술이 완벽하게 정착되지 않은 만큼 안정성과 가격 문제가 남아있다.

CD와 같은 두께의 작은 디스크 안에 엄청난 데이터가 수록된다

두 번째로 올 11월 등장하게 될 세가의 드림캐스트는 기존 CD용량의 두 배 가량을 저장할 수 있는 새로운 방식의 CD를 매체로 선택했다. 굳이 다른 매체의 이름을 붙이지 않고 CD라고 명칭을 사용한 것을 보아 새로운 매체이기보다는 기존의 CD를 두 배 가량 효율적으로 사용할 수 있는 매체인 것으로 보인다. 따라서 드림 캐스트의 매체 역시 저렴한 원가를 유지할 수 있을 것으로 판단된다.

그러나 수년전 개발에 착수, 슬슬 모습을 보여야 할 DD는 어떤 면에서도 두 매체에 비해 앞서는 것이 없다. 내놓자니 부끄럽고 안 내놓자니 그간의 노력과 비용은 물거품이 되고, 이럴 수도 저럴 수도 없는 상황의 DD.

DD에 관련된 발언 중, 지금도 인상깊게 기억되고 있는 것이 있다.

"64DD는 미처 발매하지 못한 SFC 디스크 시스템의 계보를 잇는 작품입니다."

계보를 잇는다는 말 혹시 '공중분해'의 전철을 밟는다는 말이었을까? 돌이켜보면 불안하기 짝이 없는 말이 아닐 수 없다.

닌텐도의 후속기종?

인터넷이나 통신 등에서 닌텐도가 후속기종을 개발중이며 곧 그것에 대한 정식 발표가 있을 것이라고 한다. 구체적으로 어떤 CPU가 사용될 것이며 외형이 어떻게 디자인되고 있다는 등의 구체적인 예를 드는 사람들도 있다. 그러나 어디까지나 이것들은 소문에 불과하며 실상이 어떻게 될 지는 아무 것도 밝혀진 바가 없다. 물론 DD의 발매여부에 많은 의문점이 제기되고 있지만 최고성능의 카트리지 게임기임은 누구도 부인할 수 없는 사실이다.

DD를 대용량의 매체로 수정하는 것도 하나의 해결책일 수는 있겠지만, 그렇게 하려면 또 다시 많은 시간과 비용을 투자해야 할 것이다.

억세스 속도, 즉 로딩의 유무는 게임의 몰입도를 크게 변화시킨다

굳이 새로운 매체의 개발, 성급한 후속기종 발매보다는 디스크 류의 매체보다도 억세스 속도가 빠르고 무한한 확장 가능성을 가지고 있는 카트리지 매체 게임기의 장점을 최대한 부각시킨 작품군 개발에 힘을 쏟는 것, 그것이 닌텐도 64가 앞으로 나아갈 길이 아닐까?

광자기 디스크로 전환한다 하더라도 개발이 완료되면 시대에 뒤떨어지지 않을까?

진정한 자유를 얻기 위해서는...

오우거 배틀3 -가칭- OgreBattle3

무궁무진한 신선한 시스템, 장대한 스토리를 선보이며 점점 그 세계를 넓혀가는 「오우거 배틀」시리즈. 끝없는 전쟁과 그 속에서 펼쳐지는 인간 드라마틱한 스토리, 게다가 다양한 요소로 높은 지지를 얻고 있는 시뮬레이션 RPG「오우거 배틀」시리즈 제 3탄이 드디어 모습을 드러내었다.

▶제작사: 퀘스트 ▶장 르: 시뮬레이션·RPG
▶발매일: 98년 가을 예정 ▶발매가: 미정

COMBOY64

또 한번의 제테기네어 시대가 열린다

이번 3탄에는 지금까지는 없었던 대 전투 즉 "전쟁"이라는 타이틀을 내세워 스토리가 전개된다. 최대 기대작이라고 할 정도로 손꼽아 기다리는 이 게임의 스토리 전개는? 캐릭터의 모습은? 전투 시스템은? 등등, 많은 궁금증을 안고 새로운 정보여행 속으로 뛰어들어보자.

왜? 뭣 때문에, 인간들은 싸우고 서로 상처를 입히는 거지?

"얼라이먼트"의 개념은?

「오우거 배틀」시리즈의 특징이라면 뭐니뭐니해도 각 캐릭터에 도덕적, 중립적, 이기적이라고 하는 얼라이먼트(속성)가 설정되어져 있다는 점이다. 이번 「3」작에도 얼라이먼트는 존재한다. 다만 그 개념이 「택틱스 오우거」에 가깝게 설정되어져 있다.

주인공의 얼라이먼트는 「전설의 오우거 배틀」에서의 "카오스 프레임"처럼 어떠한 형태로 표현되는 것이 아니다. 스토리도 주인공의 얼라이먼트에 따라 변화하는게 아니라 주인공의 행동에 따라 바뀐다. 단, 민중의 지지라는 개념은 시스템 안에 미리 설정해두었다. 이처럼 주인공의 얼라이먼트에 따라 스토리의 전개, 게임의 흥미도는 달라지게 된다.

「전설의 오우거 배틀」

리얼타임 시스템을 취하고 있다. 게다가 주인공의 행동에 따라 "얼라이먼트"가 변화하고 스토리가 달라지는 카오스 프레임으로 신선하다

「택틱스 오우거」

맵에 고저차를 투입하고 전략의 폭을 넓혀 실감나는 전투를 전개한다

이번 「3」의 필드 화면은 풀 폴리곤에 의한 3차원의 구조를 띄고 있다. 게다가 택틱스에서 사용되었던 헥스(바둑판 같은 칸)를 사용하지 않고 「오우거 배틀」에 가까운 시스템을 갖추고 있다.

전투신도 「전설의 오우거 배틀」과 마찬가지로 복수 대 복수의 전쟁이 펼쳐진다.

드라마틱한 스토리 전개의 이벤트신

사관학교 졸업후, 남부군에 배속된 마그너스

핵을 만드는 빛과 그림자의 연출

리얼타임으로 변화하는 그래픽에 주목

해돋이에 비쳐지는 산맥들, 한낮의 태양이 내리쬐고 있는 대해원

필드맵에서는 턴제와 페이즈를 폐지하고 광대한 필드위를 양군이 동시에 행동하는 리얼타임시스템을 채용하고 있다. 게다가 항상 전개를 예측하면서 순간순간의 판단으로 전개를 해나가야함으로 매우 긴장감 있고 리얼한 전투를 할 수 있을 것이다.
이번작에서는 각 유닛의 루트 결정시에 두곳의 포인트를 경유해 목적지까지 이동할 수 있게끔 되어 있다. 즉, 성과 마을이라는 거점을 차례차례로 해방을 놓으면서 승리조건을 클리어해 가는 것이다.

멋진 그래픽으로 그려진 전투신 공개!!-
다양한 공격에 주목

집단 : 집단의 전투

복수 캐릭터가 유닛을 구성하고, 집단 : 집단으로 전투를 벌이는 「3」 이번작을 전위, 후위로 유닛을 구성했던 「전설의 오우거 배틀」과 차이점을 둔다면 유닛이 전, 중, 후위로 포지셔닉 · 스퀘어라고 불리어지는 3 × 3의 칸위에 캐릭터를 배치할 수 있다는 점이다. 캐릭터의 구성과 배치장소에 따라 공격방법과 공격횟수가 변화하기 때문에 유닛 편성은 무엇보다 중요하다. 또 이번작에서는 적과 접촉시 유닛의 방향에 의해 포지션이 달라지므로 주의를 기울여 행동하자.

적과 정면방향에서 마주치게 되면 배치되어 있는 그대로의 포지션으로 싸움을 하게된다

역으로 후방에서 적과 부딪치게 될 경우에는 포지션이 흩뜨러지고 위치도 변해버린다

독특한 기술로 적에게 도전하는 병사들

「3」에는 복수의 유닛으로 전투대형을 짜고 필드위를 명령하는대로 이동시킬 수 있는 "레기온 · 시스템"이 탑재되어져 있다. 또 이동명령을 내릴 때 "행동옵션"을 설정하면 유닛 스스로가 상황을 판단해서 행동할 수 있다.
"행동옵션"에는 2가지로 적극공격과 소극공격이 있다. 여기서 적과 부딪쳤을 때 어느쪽의 행동을 취할지는 유닛편성에 따라 결정하도록 하자.

나 떴다

마그나스 · 가란트

소속:파라티누스 왕국 남부군
계급:사관후보생

이야기 속의 주인공인 18세의 멋진 청년. 부유한 환경, 뛰어난 무인으로 명성 높은 아버지 밑에서 자랐다. 그러나 반항심이 ....

레이아 · 실비스

소속:파라티누스 왕국 남부군
계급:사관후보생

초반부터 마그나스와 행동을 같이하는 소녀. 국왕남부의 귀족 집안에서 태어났고 아버지에 의해 문무양도의 가르침을 받으며 전사로 키워졌다. 남에게 지는 것을 무엇보다 싫어하는 성격탓에 주인공에 대한 대항의식을 품고 있다. 그리고 부모님의 반대에도 불구하고 사관학교에 입학.

디오메디스 · 랭

소속:파라티누스 왕국 남부군
계급:사관후보생

초반부터 마그나스와 행동을 함께하는 청년. 중류층의 가정에서 태어났고 남부 부족의 피가 섞여있기 때문에 때론 차별대우를 받기도 한다. 성격은 밝지만 과거의 경험 때문에 남에게 지는 것을 싫어한다.

뉴밀 · 듈멜

소속:파라티누스 왕국
계급:왕국 제2왕자

개벽왕(금발, 푸른눈동자) 의 피를 이어받은 집안에서 은발, 은색의 눈동자를 가지고 태어난 뉴밀 · 듈멜은 사랑을 받지 못하고 늘 따돌림을 당하며 자라난다. 그러던 어느날 마그나스부자를 만나게 되는데 그들은 그를 지극히 정상적이고 평범하게 대하고 뉴밀 · 듈멜은 마음을 열고 호의를 가지는데....

프로카스 · 듈멜

소속:파라티누스 왕국
계급:국왕

파라디누스국, 개벽왕의 피를 이어받은 정통후계자. 프로카스 · 듈멜은 뉴밀 · 듀멜을 무지 싫어한다. 11년전 교국의 침공으로 종속국이 되었다.

리차드 · 그렌델

소속:로디스 교국 명황기사단
계급:데스템프러

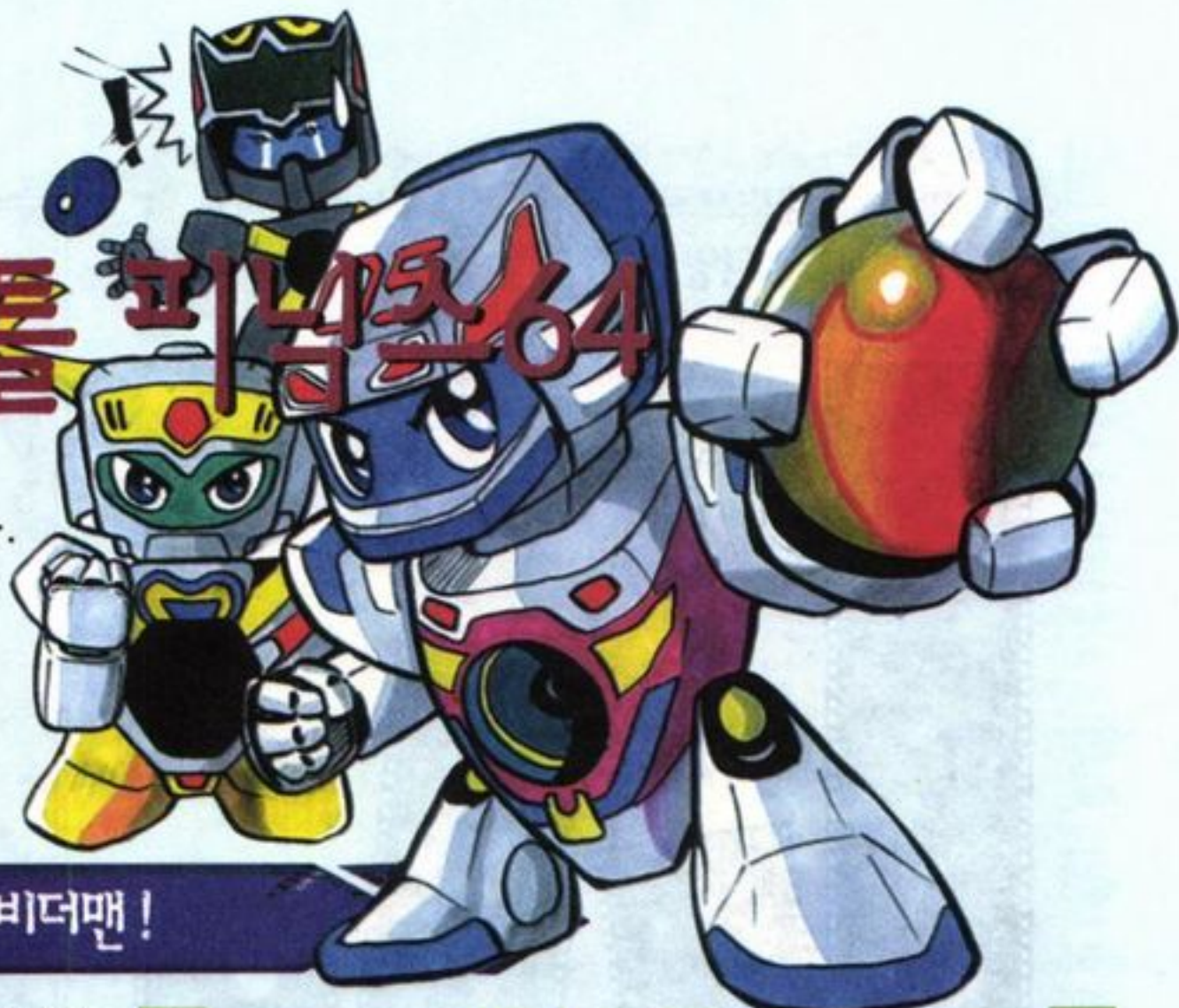
지방의 영주이면서 명황기사단장으로 임명된 리차드 · 그렌델. 참고로 명황기사단은 16세부터 되는 로티스 기사단의 하나다.

COMBOY64

구슬 하나로 세계 정복 꿈꾸는 비더맨

슈퍼 비더맨 배틀 피닉스 64

드디어 발매일과 타이틀이 정해진 「슈퍼 비더맨 배틀 피닉스 64」. 기대한 만큼 뜨거운 배틀을 즐길 수 있는 날이 어서 빨리 왔으면 한다. 그럼 비더맨에 관한 모든 정보를 낱낱이 살펴보고 철저 분석해 보기로 하자.

▶제작사: 허드슨 ▶장 르: 액션
▶발매일: 7월 24일 ▶발매가: 6,800엔

뜨겁게 불타올라라 비더맨!

이 게임은 「비더맨」으로 컴퓨터, 다른 플레이어와 대전해 가는 것인데 게임 중에서는 원작인 만화에 등장하는 캐릭터와 게임 오리지널 캐릭터들이 플레이어의 분신이 되어 자신의 비더맨으로 사용해 격한 배틀을 펼쳐준다. 여기에서는 그러한 캐릭터와 각각의 비더맨에 대해서 설명하고자 한다.

여러 캐릭터들과 배틀을 즐기는 거야

원작에 등장하는 캐릭터

우선 우리멤버!
만화 '폭구연발! 슈퍼 비더맨'에도 등장했는데...
모두다 알고 있겠지?
그럼 이번에는 간단하게 복습 한번 할까?

타마고

파이팅 피닉스
타마고의 비더맨

와일드 와이반
감마의 비더맨

스택 스핑크스
시락의 비더맨

게임 오리지널 캐릭터

「배틀 피닉스64」에 등장하는 것은 원작에 나왔던 인물뿐만이 아니야. 게임 오리지널 캐릭터와 비더맨도 있어. 이들에 대해서는 내가 소개할게.

감마

베스트 기간테스
원작에서 보았던 그 녀석이 게임 오리지널 비더맨에도 참전!

야옹 코로파이터
이 녀석도 원작 캐릭터가 오리지널 비더맨으로 참전하는 케이스. 원작대로 이 녀석도 얼간이?

팬더 코맨더
오리지널 캐릭터 '팬더가 사용하는 유귀'의 비더맨. 귀여운 여자애 이지만 절대 우습게 봐서는 안돼!

하가네
'풍마의 이타'의 비더맨. 닌자와 같은 모습을 한 놈. 닌술같은 기술을 구사하지는 않을까?

쿨 건너
스팅 기그즈의 비더맨. 왠지 미국물을 먹은 놈 같아

비더 모드로 오로지 배틀에 건다!

이번에는 3개의 게임 모드 중 '비더 모드'에 대해서 소개하고자 한다. 비더 모드라고 하는 것은 자신 이외의 비더를 상대로 대전하는 모드이다 이 모드를 플레이할 때는 플레이 타입을 다음 3종류 중 선택할 수 있다.

1) 비더 배틀 로열

다른 비더와 배틀을 행하는 모드. 어느 경기에서 대전할 것인가는 상대가 지정한다. 몇 명과 대전할 것인가는 레벨에 의해 정해진다. 레벨은 '햇병아리 비더컵', '슈퍼 비더컵', '킹 오브 비더컵' 3개.

2)테그 매치 토너먼트

2명의 비더로 테그 매치를 한다. 친구끼리 2인 협력 플레이가 가능하다.

3)프리 배틀

좋아하는 경기를 지정해서 플레이한다. 2인 대전 플레이 가능.

이렇게 비더 모드에서 선택해서 플레이할 수 있다. 그럼 이번에는 비더맨 경기에 대해서 알아보자.

이것이 비더맨 경기의 모든 것!

빌리야드 배틀(궤도 타입)

필드에 있는 구슬을 서로 던져 포켓에 들어가게 하는 경기. 서로 5회씩 구슬을 던져 높은 득점을 한 플레이어가 승리. 이 경기에서는 상대가 던질 때에 자신은 구슬이 되어 필드 안에 있게 되고 자신이 포켓에 들어가면 한번 쉬게 된다.

이처럼 볼을 포켓에 넣는 것이다

그런데 어느 것을 맞추지?

포켓볼처럼 볼의 위치를 잘 파악해서...

에어볼 배틀(궤도 타입)

떠 있는 볼을 맞춰, 상대의 코트에 떨어뜨리는 경기. 각각의 코트에는 가시가 촘촘하게 박혀 있다. 가시는 보통 파넬에 숨어 있지만 볼이 닿으면 파넬은 없어져 버린다. 볼이 가시에 닿으면 볼은 부서지고 이 시점에서 게임은 종료된다. 상대의 코트에서 볼을 부서버리든지 제한 시간이 종료한 시점에서 볼을 상대측의 코트에 보내면 승리.

시작부터 위험성이...

화면이 2분할

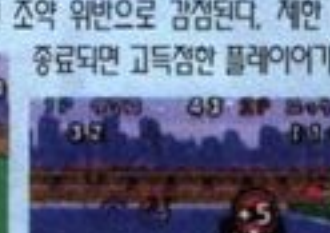
점점 파넬이 없어지고 가시가 나타나기 시작

앗, 볼이 날아온다. 잘 날려보내라

팬더 다트 배틀(명준 타입)

좌우에 스크롤 되어 있는 화면 중 등장하는 팬더가 갖고 있는 과녁을 맞춰 득점하는 게임. 단, 잘못해서 팬더를 맞추면 워싱턴 조약 위반으로 감점된다. 제한 시간이 종료되면 고득점한 플레이어가 승리.

이 팬더들이 갖고 있는 과녁을 맞춘다

너희들! 팬더를 맞추면 어떻게 해!

○ 점수판 같은 것을 들고 있는 팬더!

파워 크래쉬(명준 타입)

눈앞에 나타나는 타겟을 파괴하는 경기. 16개의 타겟을 먼저 파괴하든지, 제한시간이 종료된 시점에서 상대보다 많은 타겟을 파괴한 플레이어가 승리. 각 타겟에는 약점이 있어 그것을 맞추면 1발로 파괴할 수 있으므로 재빨리 약점을 찾아내도록 하자.

수수께끼의 타겟. 도대체 이것은 무엇일까? 순식간에 일어난 일이라...

헬리콥터! 잘 구슬을 던져 맞춰 떨어뜨려라!

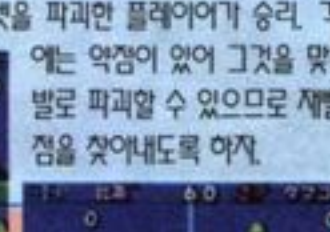
○ 맞은 순간인가? 무언가 번쩍이는 것이 있다

두더지 잡기 배틀(궤도 타입)

떠 있는 볼을 맞춰서 상대의 코트에 떨어뜨리는 경기. 각각의 코트에는 가시가 촘촘하게 박혀 있다. 가시는 보통 파넬에 숨어 있지만 볼이 닿으면 파넬은 없어져 버린다. 볼이 가시에 닿으면 볼은 부서지고 이 시점에서 게임은 종료된다. 상대의 코트에서 볼을 부서버리든지 제한 시간이 종료한 시점에서 볼을 상대측의 코트에 보내면 승리.

○ 두더지 때리기 게임과 비슷하다

○ 선글라스를 쓴 두더지도 있다

○ 도저히 두더지라고 보기 어려운 이상하게 생긴 놈도 있다

싸늘한 공포로 더위를 이기자

밴조와 카즈이의 대모험

왠지 으시시한게 기분이 별로다. 이번에 공개된 스테이지는 유령이 나올 듯한 큰 저택. 하지만 무섭다고 포기할 우리가 아니지. 자 이 무더운 여름, 짜증만 내지 말고 오싹함을 한번 즐겨~~~~봐.

▶제작사: 닌텐도 ▶장르: 3D액션
▶발매일: 98년 가을 예정 ▶발매가: 미정

당신의 뒤를 잘 살펴라

유령의 집을 모험하는 것도 괜찮네

「가이코츠 유령」이라 불리어지는 적 캐릭터 등장. 밴조가 아이템을 노리고 있는데....

몬스터가 2마리씩이나. 나 어떡해!!!

어라! 이 불길한 예감. 악~~~~액자 속의 그림이...

밴조와 카즈이 분노의 철권!?

한차례 전투가 벌어질 징조를 보이고 있다. 왜 모험만 나서면 몬스터들이 날 내버려 두지않는거지. 정말 돌겠구먼. 하지만 난 어디까지나 이 게임의 주인공이니까 절대 물러나지 않고 용감히 싸울 것임을 맹세한다. 나에게 두려움이란 없다. 덜~~~덜~~~~덜~~~~

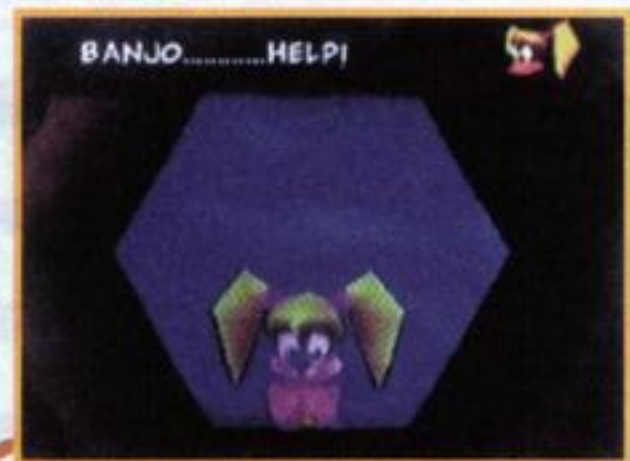
...몬스터를 파괴하라(썰렁!썰렁)

생김새로 봐서는 공룡 같은데. 넌 누구니?

둘 몬스터가 자꾸 따라와

세계의 평화를 위해 난 싸워야만 한다

밴조! 뒤를 조심해. 흉악하게 생긴 정체불명의 이상한 녀석이···

카즈이의 필살기를 받아라! 에게게 별거아니잖아

적이야? 우리편이야?

오빠! 도와줘~~잉

정체 불명의 캐릭터가 등장. 날개를 달고 별 지휘봉을 들고 있는 이 아줌마는 적이야? 우리편이야?

밴조의 여동생이 모습을 드러내었다. 이름은 「츄티」고 이름 만큼이니 미모도 한 미모. 이 여자도 공세도 심각하구먼

그래픽	캐릭터	흥미도	독창성

마스터 버전으로 확인된 게임모드 공개

슈퍼로봇 스피리츠

발매일을 향해 달리고 있는 「슈퍼로봇 스피리츠」의 마스터 버전이 ROM으로 드디어 완성되었다. 지금까지 확인된 모드는 6종류. 타임어택과 토너먼트전 등 다양한 모드로 플레이를 즐길 수 있을 것으로 기대를 모으고 있다

▶제작사: 반프레스토 ▶장르: 액션
▶발매일: 7월 17일 ▶발매가: 7,800엔

끈기를 가지고 노력하면 안되는 일이 없다

주목해 주세요!! 새로운 모드를 모두 공개합니다.

트레이닝 모드

콘트롤러 조작으로 기술을 배운다!!

이 모드는 질릴 때까지 플레이할 수 있는 연습용 모드이다. 단 직접 기술을 구사해 내는 게 아니라 플레이어가 콘트롤러 조작법을 슈퍼로봇에게 기억시켜 상대에게 공격하는 식이다. 이것을 사용하면 특정 필살기를 사용하거나 혹은 반격하는 연습을 할 수 있다.

스피리츠가 가득 차 있을 경우에는 필살기 연습을 열심히

콘트롤러 조작을 기억시켜서....

Z를 누르면 그 행동을 계속해서 되풀이한다

피하기 어려운 필살기에 대처하기 위해 미리 미리 훈련을 해두자

서바이벌 모드

어떠한 경우라도 절대 물러나기 않는다

한번의 에너지로 과연 몇 대의 슈퍼로봇을 이길 수 있는지를 경쟁하는 게임모드이다. 에너지가 없어져 버리면 게임은 끝난다. 에너지는 슈퍼로봇을 한 대 쓰러뜨릴 때마다 조금씩 회복되지만 기본적으로 대미지를 받지 않는 플레이가 바람직하다. 그리고 슈퍼로봇의 필승패턴을 발견하지 않고는 기록달성은 무지 어려우니 참고로 하고 기록은 카세트 내에 보존된다.

여기에 자기 이름을 기록. 과연 어디까지 기록을 연장할 수 있을지?

초필살기에 실패하더라도 그대로 계속 반격하라

에너지가 감소하고 있다면 그 상태에서 바로 전투개시

될 수 있으면 대미지를 먹지 말고 회복하도록!

타임어택 모드

고속 클리어를 목표로

스토리 모드에 등장하는 모든 슈퍼로봇(마스터 건담, 데빌 건담, 슈팅력 포함)을 상대로 얼마만큼 짧은 시간에 클리어할 수 있는지 경쟁하는 모드이다. 1라운드제로 도중에 져도 컨티뉴는 가능하지만 그러는 동안 시간은 점점 흘러간다. 이 모드에서의 기록 역시 카세트에 보존된다.

상대 슈퍼로봇 출현순서는 스토리모드와 다르다

정식게 공격하지만 상대도 만만치 않다. 이때는 역시 필승패턴이 필수

이 화면에서는 기록된 랭킹을 보여준다

64 모드

스토리가 없는 1인용 모드

이 모드를 간단히 말하면 스토리 모드에서 데모와 인터미션을 없앤 순수 게임모드이다. 그리고 싸우는 상대 순서는 스토리모드와 같다.

물론 마지막에는 슈팅력이 별뭐가 무엇보다 중요하다

A.M.S 시스템으로 실현하는 리얼리티

윈백

지난 호 챔프 특보에서 언급했던 코에이의 N64 참가, 제 1탄인 「윈백」. 새로운 시스템과 새로운 분야로의 도전으로 플레이어의 관심을 끌고 있는데 이번 호에는 좀더 구체적으로 병기와 새로 소개된 인물들을 감상해 보자.

▶제작사: 코에이	▶장 르: 액션
▶발매일: 98년 겨울예정	▶발매가: 미정

건 액션에 도전하는 코에이의 히든카드

N64로의 참가를 발표하면서 서서히 움직이고 있던 코에이가 드디어 타이틀 발표! 게다가 코에이로서는 지금까지 다루지 않았던 새로운 분야인 건 액션이다.

플레이어는 특수 부대의 일원이 되어 테러리스트 집단에 점령당한 위성 기지의 탈환을 목적으로 싸운다는 스토리. 독자적인 사고를 갖는 적을 상대로 때로는 전투를 회피하거나 때로는 닥치는 대로 부딪히기도 하고...

어디에서 습격해 올 지 모르는 테러리스트들의 공격을 막아내고 수많은 방을 빠져나가는 등 숨통을 죄어오는 듯한 긴박감을 느끼게 할 게임으로 기대가 된다.

제한 시간 내에 미션 클리어

무차별 공격을 목적으로 하는 테러리스트 집단이 우주 위성 병기의 관제 센터를 점령했다. 총공격이 이루어지기 전 제한 시간 내에 '위성 병기의 탈환, 혹은 그 기능을 저지'라는 임무가 반테러 부대인 'S.C.A.T'에 주어진다. 플레이어는 실제로 제한 시간 내에 임무를 수행할 필요가 있고 그 행동과 행동 시간에 의해 스토리와 결말이 분기된다.

○ 적은 몰래 소리나 그들끼리의 암호로 통한다. 적은 위험을 알아채면 공격 체제로 들어가 플레이어를 맞이한다

○ 어디에서 적에게 포착될 지 모른다. 특수부대인 만큼 항상 주위의 상황을 파악해야 한다. 감각을 익혀라!

○ 적이 쏜 탄환이 연료 탱크에 맞아 발생된 것일까? 필시 대미지를 받을 것이다

○ 문 쪽에 무엇이 있을까? 문 안으로 들어가기 직전이 가장 위험한 순간. 신중하게 진행한다

적은 각각의 임무를 갖고 있고 몰래 소리나 암호 등에 의해 떼거지로 공격하기도 한다. 때에 따라서는 피하는 것도 필요하다

○ 위성 관제 센터에 잠입하려는 순간, 문제 발생. 일행들과 뒤떨어진 주인공은 겨우 올라탄다

플레이어는 특수 공작부대의 일원이 되어 테러리스트들에게 점령당한 위성기지에 잠입한다. 스토리성도 매우 높다

○ 무턱대고 총을 발사하면 그 소리에 적이 집단으로 달려온다. 사이렌서를 장비할 것인가, 그렇지 않으면...

10종류 이상의 화기 등장

건 슈팅을 화기 없이는 이야기할 수 없듯이 이 게임에서도 주인공이 사용하는 하드건, 샷건, 머신건, 수류탄, 와이어레스 폭탄에, 적이 사용하는 화염 방사기, 로켓트 런처 등 세세하게 설정된 무기가 등장할 것으로 보인다. 현재, 알려진 버전 사진에서는 총기의 세밀한 부분까지는 판별할 수 없지만 실존하는 총화기가 다수 등장할 예정이다. 이 정도면 건 매니어들이 만족할 것이다.

○ 실제로 세계 각국의 특수 부대가 사용하고 있는 'H&K(헤케러 & 코흐) MP5 A5'를 게임 중에 사용한다. 사진에서는 슬라이드 스톡 버전으로 보인다

○ 세밀한 탄을 광범위로 발사하는 산탄총. 영화 '터미네이터2'에서 아놀드 슈월츠제너거가 사용했던 'FRANCHI SPAS12'

이동할 때의 폼 역시 신경쓰자!

전투 중에는 보통 주위의 상황에만 신경을 쓰게 된다. 하지만 그 못지 않게 중요한 게 바로 이동시의 자세인데 플레이 중에서 표현할 수 있는 여러 다양한 포즈를 미리 알아보자.

반쯤 구부린 자세

구부린 채 달리기

발소리 죽이고 이동

반쯤 구부린 이 자세는 적의 눈에 잘 띄지는 않고 적을 공격 할 수 있는 장점이 있는 반면에 이동 속도가 느리다는 단점이 있다.

선 자세

발소리 죽이고 이동

빠른 속도로 뛰기

구부린 채 달리기

서서 공격을 하게 되면 이동 속도는 빠르지만 적에게 공격당하기가 쉽다. 또한 충격을 당하는 면적 역시 넓다. 하지만 스피드의 장점을 이용해 빨리 쏘고 더 빨리 뛴다면 문제는 없겠지!

인물소개

조지 레논

스캇(S.C.A.T)에게 위성 병기 걸프의 정지명령을 내린 국방부 장관. 51세. 콧수염이 유명. 앞머리를 뒤로 넘긴 중년 남자

'다크 어쎄신' 진

암시 스코프를 장비하고 암흑에서의 전투를 특기로 하는 테러집단의 멤버. 얼굴을 보이지 않고 세부 데이터는 불명

'베니콤' 반데라스

테러집단의 주요 멤버 중 한 사람. 양손의 서브 머신건을 난사하는 난폭한 인물. 180cm, 76kg, 28세. 붉은 머리의 백인

스티븐 리갈

「스캇트」의 부대장으로 꽤 유능한 인물이다. 하지만 성격이 좀 까다롭고 엄한 편이라 모든 멤버에게 있어서는 어려운 존재이다.
180cm , 80Kg, 33세

마유 브라운

콧수염이 매력적인 남자. 무드 또한 캡이다. 「스캇트」의 급습반원.
183cm, 90Kg, 33세

그래픽

캐릭터

흥미도

독창성

COMBOY64

결정적인 순간이 다가왔다

F-제로X

드디어 발매일이 7월 14일로 결정난 「F-제로 X」.
시속 1000km에 달하는 맹 스피드로 질주하는 머신과 머신끼리의 충돌사고는 흔하게 일어나는 세계. 그뿐만이 아니다.
틀림없이 올 여름은 이 소프트로 더더욱 불타오르고 유저들의 스트레스를 확~~~악 풀어줄 것이다

▶제작사: 닌텐도 ▶장르: 레이스
▶발매일: 7월 14일 ▶발매가: 5,800엔

벌써부터 뜨거운 열기가 날 숨막히게 한다!

알아두면 결코 손해는 없을 것이다

화면 중앙부에 순위가 표시되어져 있는 곳 옆에 있는 작은 숫자는 뭐지? 화면의 숫자가 가리키는 것은 현재 23대중 22위로 달리고 있다는 말씀!

질주하는 도중에 Z나 R트리거를 사용해 일부러 회전과 적머신과의 거리를 좁혀 적머신에게 대미지를 부여할 수 있다. 성공하게 되면 자신은 대미지를 받지 않고 상대를 크래쉬(차가 경주 도중 부서지는 일)시킬 수 있다.

어택에서 적을 크래쉬시키면 화면 오른쪽에 격추의 ☆마크가 나타난다

시속 710km의 스피드로 격돌. 그 짜릿함을 진동팩으로 느껴봐

고의로 적머신과 거리를 좁히는 슈퍼 피라니어. 이건 분명 주행장애다!!

어라! 회전을 하는 머신이 빛나네

어택도 좋지만 그 사이에 타임로스는 피할 수 없다. 전략을 세워라

에너지가 없는 상태에서 대미지를 받으면 머신이 폭발하게 된다

그리고 나는 이만 퇴장

이번에 참가하는 레이서는 「싱거」와 「하코비야」

전 우주에 모르는 사람이 없는 인기 캡인 여성 싱거. 지금도 몇 번씩 「F-제로」그랑프리의 오프닝 이벤트에서 노래부르고 끝내주는 댄서로 모든 관중을 빠져들게 한다. 그녀는 자신이 지니고 있는 놀라운 운동신경과 인기 때문에 레이스에 참가하게 되었다고 밝히고 있다. 그리고 컬러풀하고 여성스러운 듯한 머신 슈퍼·피라니어를 가장 아낀다고........

KATE ALEN

슈퍼·피라니어

이 남자는 부탁을 받게되면 어떠한 위험한 상황이어도 굴하지 않고 버틴다. 그만큼 정의의 싸나이라고나 할까. 이 남자가 레이스에 참가하게 된 동기는 우습게도 자기가 보관하고 있는 머신 중 주인이 나타나지 않는 F-제로 머신 「마이티·허리케인」을 처리하기가 곤란해 레이스에 참가하게 되었다고 한다.

ROGER BUSTER

마이티·허리케인

4인 대전에 수수께끼의 슬롯 등장

리타이어와 동시에 슬롯이 나타났다. B는 시작, A는 멈춤

2군데의 화면에서 슬롯이 시작되었다. 뭔가 이상한 조짐이....

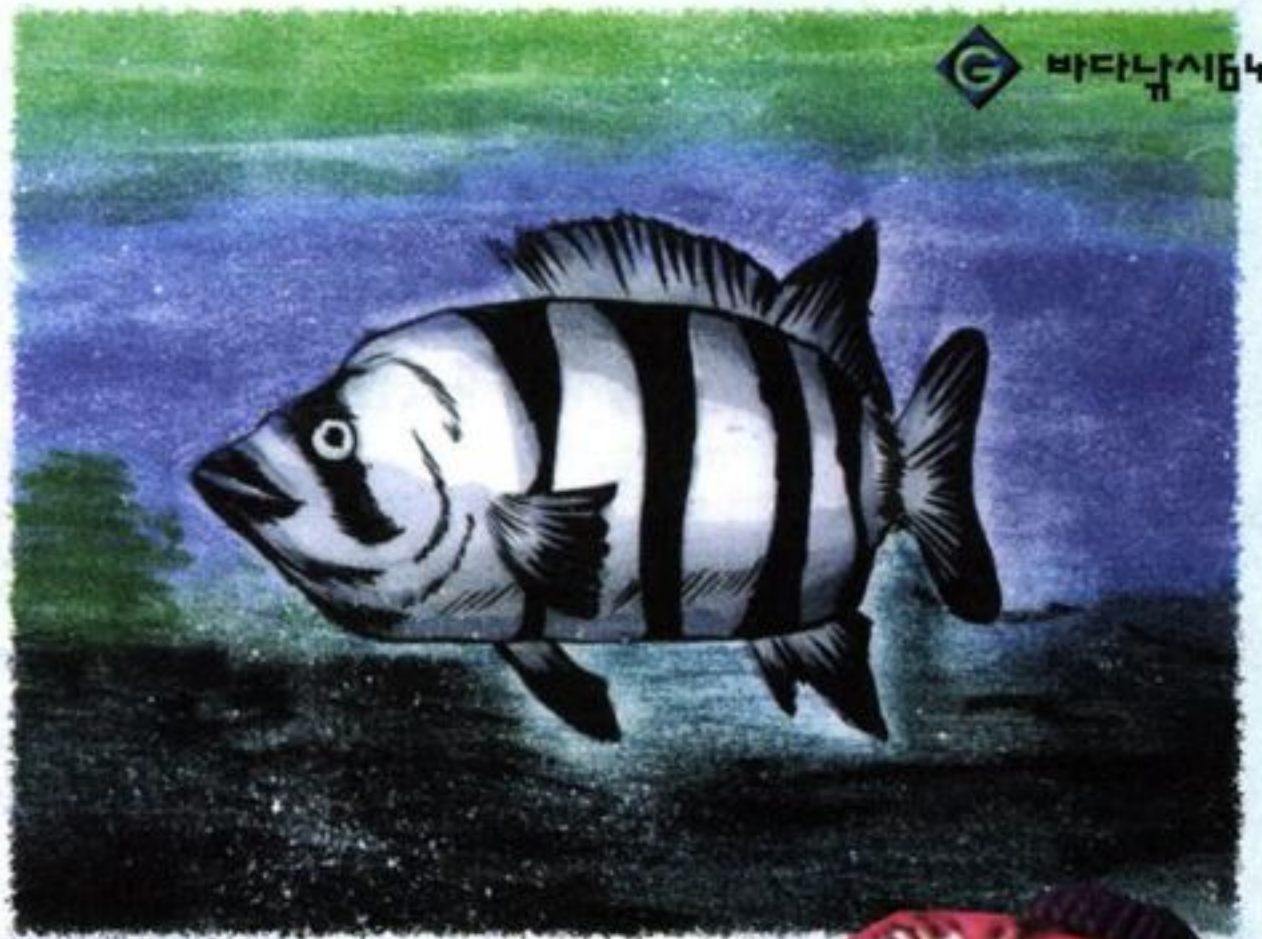
4인 대전의 화면상에 「슬롯」이 나타났다. 이것은 3~4인 대전에서 등장하기 때문에 마치 레이스를 리타이어(기권)해버린 플레이어가 조작하는 듯하다. 슬롯의 그림을 자세히 보면 뭔가가 일어나는 듯한 느낌을 주는데......

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

바다낚시 모르면 배반이야!

바다낚시64

패밀리 시대 이후 뜸했던 낚시 게임의 인기 타이틀 「바다낚시」 시리즈가 드디어 N64로 등장했다. 그럼 이번호에서는 본격적으로 최신 정보를 소개하도록 하겠다. 자, 바다낚시를 즐길 준비가 된 유저들만 모여라.

▶제작사 : 팩·인·소프트 ▶장 르: 낚시RPG
▶발매일: 미정 ▶발매가 : 6,800엔

내가 잡아야 할 물고기는?

도대체 어떤 게임일까?

이번의 「바다낚시64」에서는 6명의 가족 중 자신의 캐릭터를 고르는 것에서부터 시작된다. 선택하는 캐릭터에 의해 어느 물고기가 목적이 되는지 결정된다. 그러나 가족 전원이 낚시하러 가는 것이 아니라 각각 다른 이야기가 펼쳐지는 것이다. 즉, 맵은 다음 사진과 같다.

낚시하는 곳은 풍경이 매우 아름다운 곳이며 더욱이 같은 장소에서도 계절에 따라 경치가 완전히 다르므로 상당히 상쾌한 재미를 느낄 수 있을 것이다.

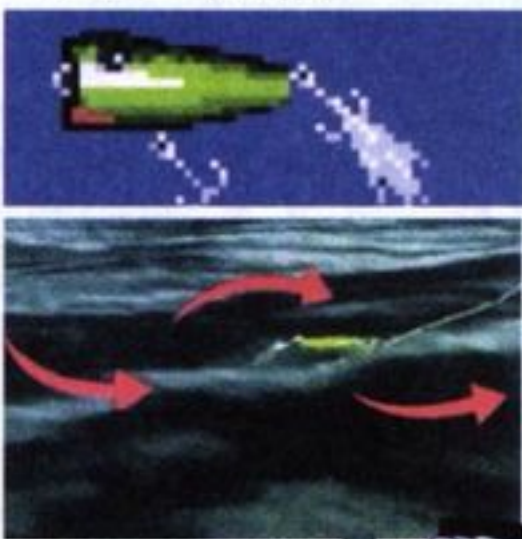
이것이 이동화면

감동할 만큼 아름다운 풍경

낚시 바늘의 종류도 가지가지

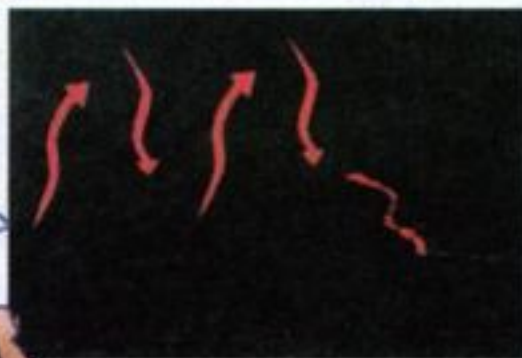
그럼 이번에는 낚시 방법 중에서도 우선 낚시 바늘에 대해서 소개하겠다. 한 마디로 낚시 바늘은 여러 종류가 있어 장소와 날씨, 낚시하고 싶은 물고기에 따라 달리 사용해야 한다. 그러므로 이 게임에서도 무려 30종류 이상의 낚시 바늘이 준비되어 있다. 이번에는 그 중 3개만 소개하겠다.

호퍼

톱 워터라는 종류의 낚시 바늘 중 하나. 수면을 이리저리 움직여서 사용하는 것이 특징. 여름에 날씨가 좋은 호수에서 사용하면 효과적이다.

스푼

스푼 끝처럼 곡선으로 되어 있는 금속판에 후크(바늘)가 달려 있는 심플한 도구. 가라앉혔다가 끌어당기면 꿈틀대는 것이 특징. 반짝반짝 빛나는 몸체에 이끌려 물고기가 먹으러 온다.

웜

미꾸라지(벌레)를 그대로 만들어 놓은 단순한 도구. 움직이는 것도 지렁이와 비슷해서 물 속에 넣었다, 꺼냈다 하는 동작을 반복하면 된다.

낚시 매니아도 인정하는 루어 액션

낚시하면 빼놓을 수 없는 것이 바로 루어다. 물고기에 따라 사용되는 루어가 다르기 때문에 종류는 헤아릴 수 없을 정도로 무지 많다. 이 게임에도 그런 많은 루어가 등장한다는 사실! 루어의 독특한 움직임도 재현해보자.

작은 물고기 형태의 루어

이 정도면 만족하겠지

COMING SOON...

슈팅

■허드슨 ■98년 7월 예정 ■미정

스타솔저-버니싱 어스-

무대는 AD2098년. 제오그라드군을 파멸시키고 세계의 평화를 되찾을려고 하는 사이에 또다시 제오그라드군이 처들어온다. 이 위기에 대처하기 위해 지구는 아주 끝내주는 전투기를 개발하기 시작한다. 사용하는 전투기는 모두 3대. 이 모두 각각 특징이 있고 무기와 스피드감 등 성능에서도 눈에 띄게 대조를 보인다.

■어클레임 저펜 ■98년 여름 예정 ■미정

화면은 이미지 컴퓨터 그래픽입니다

포세켄(가칭)

이 게임은 360°의 공간에서 전개되는 과격한 슈팅게임이다. 즉, 우주공간과 우주콜로니 내에서 적기와 심한 전투를 펼치는 이 게임을 한마디로 표현하자면 기묘한 그래픽과 리얼한 스피드감의 결합이라고나 할까. 하여튼 새로운 느낌의 기대작이다.

■닌텐도 ■미정 ■미정

화면은 USA판입니다

보디 하베스터

이 게임은 '시공을 초월해 사람고기까지 먹는 에어리언들과의 전투다', 라는 왠지 모르게 딱딱한 이미지를 갖게 만드는 게임인데 역시 일본에서의 발매는 어려울 듯하다. 미국에서의 발매도 떠도는 소문에 의하면 미국 닌텐도사에서 다른 제작사로 옮겨져 개발될거라는 설도 나돌고 있는 상황이라고 한다. 빠른 시일내에 모든 것은 밝혀지겠지..

■어클레임 저펜 ■미정 ■미정

튜록2

이 소프트에는 전혀 세계관이 다른 8개의 스테이지가 마련되어 있다. 그리고 배경은 궁전 같이보이는 근대적인 건물과 돌로 만들어진 다리, 대포같은 것도 굴러다니고 있다. 그리고 전작에는 없었던 중세시대풍의 스테이지도 있는 것으로 밝혀졌다. 게다가 전작보다 스토리성을 중시하고 동료인지 적인지는 아직 잘 모르지만 하여튼 여성 캐릭터도 등장한다고 한다.

액션

■어클레임 저펜 ■98년 8월 예정 ■미정

화면은 USA판입니다

레킹 볼즈(가칭)

이 게임은 미국 게임쇼에서 참고로 출전되었던 작품임에도 불구하고 일본에서 정식으로 발매가 결정된 작품이다. 독특한 공 모양의 캐릭터를 사용해서 날아다니기도 하고 뛰어내리기도하는 점핑액션이다. 현재 발매일을 여름으로 맞추고 있기 때문에 그래픽이나 다른 모든 면에서 마무리 단계에 접어들었다.

■코나미 ■98년 7월 23일 ■미정

라쿠가키즈

이게임은 뭐니뭐니 해도 지금까지의 격투게임과는 분위기가 확~~~달라진 것이 특징이다. 게임은 크게 나누어 4종류로 즐길 수 있고 플레이어가 직접 캐릭터를 육성 시켜 대전시키기 때문에 또다른 게임의 진미를 느낄 수 있을 것이다. 발매일이 정해진 상태이니 기대를 모으고 기다려 보자.

스포츠

■코나미 ■98년 7월 16일 ■6,800엔

올림픽 하키 나가노

나가노에서 행해졌던 동계올림픽의 감동을 다시한번 즐길 수 있는 아이스하키다. 이 게임은 NHL(미국의 하키리그)의 프로 선수 올스타가 각국 대표로서 출장하게 되는 아이스하키의 드림팀 버전이다.

■켐코 ■98년 가을 예정 ■미정

킹힐64

이 게임의 목적은 세계에서 가장 험난한 코스를 통과해 승리의 영광을 맛보는 것이다. 설경이 아름다운 만큼 보드의 그림자가 눈위에 비칠 때의 그 매력적인 그래픽은 어떠한 형용사로도 표현하지 어려울 정도로 실감 난다. 이 게임에는 흥미진진한 4가지의 모드가 준비되어져 있다.

레이싱

■타카라 ■98년 7월 예정 ■6,800엔

초로Q 64

6대의 초로Q가 펼치는 박진감 넘치는 레이스 게임. 이 게임에는 간단한 온로드의 짧은 코스에서부터 코너가 많은 아이스반 코스까지 전부 9종류의 코스가 준비되어져 있다. 그리고 흥미진진하게 달릴 수 있도록 다양한 요소가 가득 차 있다. 그리고 무엇보다 중요한 것은 각 코스마다 그 코스에 맞는 타이어를 교체해서 질주하는 것이 포인트!

ETC

■휴이츠 ■98년 7월 예정 ■미정

64트럼프 콜렉션

이 게임은 15종류의 트럼프 게임을 마음껏 즐길 수 있는 소프트이다. 모드 구성은 이상한 나라속으로 빨려 들어간 앨리스를 구출하기 위해 트럼프 게임으로 승부를 가리는 스토리 모드와 좋아하는 게임을 선택해서 플레이하는 스탠다 모드로 짜여져 있다. 규칙을 잘 모르는 게임이 있다면 시로와사키선생의 트럼프 교실에서 규칙과 필승법을 배울 수도 있다.

GB RPG

■닌텐도 ■98년 여름 예정 ■미정

포켓 몬스터 피카츄 버전(황?)

이미 발매되어져 있는 적, 녹, 청 버전과 기본적으로 스토리는 같지만 차이가 있다면 모험의 시작부터 피카츄와 함께 한다는 것이다. 이것은 애니메이션과 같은 설정으로 애니메이션을 통해 피카츄를 알았던 사람도 게임을 할 경우 그다지 어렵지 않고 플레이가 가능하다. 곧 발매 예정!!!!

GB 시뮬레이션

■허드슨 ■98년 여름 예정 미정

포켓 패밀리 GB

집주인이 되어 자기집에 세들어 살려고 이사온 가족의 장래를 보살펴주는 시뮬레이션 게임이다. 전화를 주고받으면서 가족들과 교류를 해나간다. 이 게임에는 시계기능과 스피커가 내장되어있어 GB본체에서 카세트를 빼도 게임세계에서의 시간은 계속 흘러간다. 그리고 뭔가 재미있는 일이 발생하면 카세트에서 알림이 울려퍼지게 되고, 물론 적외선 통신기능도 대응된다.

CHEAT CODES FOR N64 USER

슈퍼 스피드 레이스 64

숨겨져 있는 머신&리버스 코스 출현

처음에 선택할 수 있는 2차종 6대 외에 숨겨져 있는 머신이 4차종으로 늘어났다. 숨은 머신을 찾아내는 방법은 각각 「노멀 챔피언 쉽」의 노멀을 1위로 클리어하고, 「노멀 챔피언 쉽」하드에서 1위로 클리어(리버스 모드도 동시 선택 가능). 「타임 챌린지」의 「베이식 시리즈」 전체 1위, 「타임 챌린지」의 프로 시리즈 전체 1위를 차지하면 된다.

○만약, 노멀 챔피언 쉽에서 우승을 차지하던지, 타임 챌린지 전 코스에서 1위를 차지하여

○코스선택화면 아래서 2번째에 있는 「다크런」을 리버스로 변화시키면 역주모드로 된다

챔피언 쉽-노멀

챔피언 쉽-하드

타임 챌린지-베이식

타임 챌린지-프로

1080° 스노보딩

드래곤·케이브 순간이동으로 고득점 획득

트릭어택에서 「드래곤 케이브」를 선택하고 시작을 한다. 급경사를 내려오다보면 방향을 표시하는 표지판이 있는데 그 왼쪽에서 낭떠러지로 뛰어 내린다. 성공을 하게되면 공중에서 뛰어내린 시점 가까이로 되돌아오게 된다. 보통, 낭떠러지에서 뛰어내리게 되면 게이트가 없어지기 때문에 게임이 빨리 끝나버린다. 하지만 이 방법을 사용하게 되면 고득점이 기다리고 있다는 사실!!

봄버맨 히어로

메달을 모아서 옵션을?

「폭봄버맨」에서도 그랬듯이 옵션 모드에는 ???의 마크가 4가지 있는데 그중에서 3가지만을… 한가지는 비밀! 사실 이 스테이지를 클리어할 때는 메달의 영향을 받는다. 즉, 스테이지를 클리어할 때마다 각각의 에리어 점수가 환산되어 그 합계점수에 따라 메달을 받을 수 있다는 말씀. 그리고 그 메달의 랭크와 수에 따라, 그리고 각각의 일정의 조건을 만족하면서 게임을 하면 몇배 더 큰 즐거움을 만끽할 수 있을 것이다.

○스테이지를 클리어했을 때의 평가화면. 점수에 대응하는 메달을 받을 수 있다. 여기서 '가장 좋은게 금'이다. 당연한 말씀!!!!

나머지 한가지는 비밀○

	평정	파랑	청동	은	금
스테이지1	파랑 이하	48	59	70	80
스테이지2	파랑 이하	45	55	65	75
스테이지3	파랑 이하	51	63	74	85
스테이지4	파랑 이하	42	52	61	70
스테이지5	파랑 이하	21	26	31	35

사운드 테스트

옵션 모드에서는 처음부터 선택이 가능하다. 봄버맨, 미리안 왕녀, 피보트, 이 3명으로 구성된 밴드를 보면서 음악을 들을 수 있다.

○헤이~ 음~~~~음~~~

○3명으로 구성된 밴드. 과연 '팩합이'? 스테이지의 음악과 게임들의 효과음을 들음

슬라이드 레이스

이 코스는 금메달을 4개 모으면 선택이 가능하다. 서스펜서 코스에서 우두머리 눈사람과 스키로 승부를 가린다.

○봄버맨이 도전을 해오는데 과연 결과가 어떻게 될지……

경쟁들을 조심하고 빠른 속도로 질주하라! 눈사람에게 진다는 건 말이 안되지○

미리안의 보물 찾기

금메달을 6개 모으면 선택이 가능하다. 봄버맨이 모험을 해온 스테이지에 흩어져 있는 미리안 왕녀의 보물을 찾는 게임이다.

○봄버 헤어스로 날아들어온 피보트. 미리안 왕녀의 보물을 운반하고 있는 수송기에 이상이 발생

스테이지 속으로 날아들어온 보물을 찾아 모험을 떠난다○

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 범경B/D 5층 게임챔프 N64비법 담당자 앞

드디어 여러분을 만날 수 있는 날이 돌아왔군요. 어떤 달은 왜이렇게 시간이 안가죠. 왜 그런 거 있잖아요. 꼭 뭔가 신나는 일이 기다리고 있거나 기대하는 일이 있으면 마치, 모든 시계가 멈춘 느낌! 여러분도 그런 기분에 동감하죠. 지금쯤이면 방학을 맞이하기 위해 몸가짐을 바르게 하고 경건한 마음으로 그날만을 손꼽아 기다리겠군요. 저 구구리도 방학을 맞아 머리색도 한번 바꿔보고(나 탈색했다!), 마음의 여---------이 에게 조금씩 변화를 한답니다. 이러다 생매장 당하는 거 아닌가 모르겠어요? 여러분, 어디가나 몸조심! 혹시 다들 열심히 공부할 계획세우고 있는데 저만 짐잡고 떠날 준비하는 게 아닌지. 날 향해 애원하며 뛰어오는 애 보이죠. 저 애도 제가 꼬셨어요. 호~호~호, 불쌍한 이 친구야!

공고

먼저 사랑하는 독자 분들에게 안타까운 소식을 전합니다. 다름이 아니라 요즘 IMF로 나라가 많이 어렵죠? 뭐든지 절약하는 마당에 저희들이라고 가만히 있을 수 없나요. 그래서!!! 이 코너에서 1000점으로 드렸던 챔프점수를 IMF점수화 시켜 500점으로 ....(퍽! 퍽! 주먹이 날아오고, 아우성치는 소리가 귓전을 때리는 군요) 정말 죄송합니다. 하지만 점수에 눈이 멀어 그러시다면 전 너무 슬퍼요. 대신 사연 많이많이 실어드리고 답장도 정말 재미있고 멋지게 보내 드릴게요. 그럼 이상입니다.

안녕하세요. 곧 N64를 구입할 정영진이라고 합니다. 요새가 시험기간이었죠. 그래서 저 같은 오락 중독자는 정말 보내기 힘든 하루하루였습니다. 매일매일의 고통과 유혹을 이기고 공부를 했습니다. 드디어 시험 전날 밤, 그 동안의 피로와 유혹을 참지 못해 오락기를 꺼내들고 오락을 하기시작했습니다. 처음엔 '1시간만 하자'라고 다짐하고 시작했는데, 하다 보니 해가 뜨기 시작하더군요.

시험볼 때 너무 졸려서 3문제 풀다가 '조금 잘까'하고 엎드렸는데 ...... 일어나 보니 다음시간 시험지를 나눠주고 있었습니다. 전 너무 황당하고 당황해서 아무 말도 못하겠더군요. 제 실수를 누굴 탓하겠습니까! 구구리 누나도 이런 경험 있나요?

먼저 처음 뵙는 분 같은데 반가워요. 지금은 그 악몽에서 벗어났는지 모르겠네요. 누나도 가끔 시험보다 꾸벅꾸벅 했던 기억은 있지만 정말 잘 생각으로 책상에 엎드린 적은 없어요. 영진군의 성격이 낙천적으로 좋은 건지, 아님 세상을 포기한 건지.... (죄송!!!! 농담입니다). 하여튼 그런 여유 좋습니다. 하지만 앞으로는 절대 그러지 마요. 버릇되면 정말 중요한 시험에도 그런 실수를 하게 되면 돌이킬 수가 없잖아요. 영진군이 곧 N64를 구입한다니 축하해야겠군요. 근데 그날이 오긴 오나요?

요즘 구구리가 더위를 먹어 막 나갑니다. 넓으신 아량, 따뜻한 가슴으로 이해해 주세요. 그리고 방학을 하게 되면 지금 보다는 조금 여유를 가지고 그토록 좋아하는 게임을 즐길 수 있겠군요. 마음의 여유가 있다는 것은 정말 행복한 일이죠. 하여튼 앞으로 신나는 일도 좋고 괴로운 일, 눈물이 쏟아질 듯한 일을, 혼자 감당하기가 힘드시면 언제든지 외치세요. 구구리~~~~~~~~~~얼!!! (슈퍼로봇 연상)

안녕하세요, 구구리님.

담당자가 구구리님이 되신 후부터 줄기차게 사연을 보냈지만 한 번도 뽑힌 적이 없는 불쌍한 중생중 한명인 경상도 싸나이인 형우라고 합니다. 전 3~4년 정도전부터 GB만을 고집하며 즐기고 있습니다. 그래서인지 전 게임에 대한 것은 대부분 GB덕에 알게되었고, GB에 대한 추억도 꽤 많습니다. 하지만 .... 전 아직 영문도 모르는 일로 고민하고 있습니다. 중학교 입학때부터 아주 친하게 지내는 친구가 한명 있는데(매일 함께 GB를 하고 챔프를 보는 마음 통하는 친구) 2학년이 끝나갈 무렵 때부터 갑자기 저를 멀리하기 시작했습니다. 전 이유도 모르고 따질 용기도 없었습니다. 그 결과 3학년이 된 지금도 아는 체도 하지 않고 그냥 못본체 매일 지나쳐버립니다. 정말 답답합니다. 그리고 그 녀석과 함께 GB를 열나게 하던 그때가 그립습니다.

형우군 먼저 기운을 내세요. 누나가 팍팍!! 밀어드릴께요. 힘들어하면 할수록 괴로운 법. 뭐든지 긍정적으로 생각하고 바라면 안되는 일이 없어요. 봐요. 누나에게 계속 사연을 보내도 뽑아주지 않더니 이번에는 서로 마음이 통해 이렇게 진심으로 형우군을 걱정하고 함께 괴로워하고 있잖아요. 형우군이 슬퍼하면 누나도 슬퍼요.

그리고 GB에 담긴 아름다운 추억들, 영원히 간직하면서 지금부터 추억속의 그 친구 마음을 한번 헤아려 봅시다. 영문도 모른다고 했는데, 누나도 뭐라 단정지어 말할 수가 없네요. 형우군의 진정한 친구라면 그 친구는 지금 형우군 보다 몇십배 더 괴로워하고 있을 거예요. 누나도 답답하네요. 어떻게 도와주고 싶은데... 지금 누나가 바라는 게 한가지 있다면 그 친구가 혹시 챔프를 본다면 형우군의 사연과 누나의 마음도 함께 읽어주길 바라는데....... 형우군 우리 조금만 더 기다려봐요. 곧 그 친구도 마음을 열고 다시 형우야~~~~~하고 달려올 거예요. 그때 그 친구를 맞이할 준비를 하면서 정말 가슴이 답답할 때는 하늘을 올려다보세요. 공항이 가까이 있어 비행기가 어느 곳보다 많이 보일 테니 그 비행기에 괴로운 마음을 실어 보내세요. 파이팅!!!

-구구리 누나의 여름나기-

누나, 요즘 날씨무더운데 몸조심하시구요. 「두근두근 구구리얼」 더 재미있게 만들어 주세요.

동철군 이 코너 아트갤러리 아니예요. (잠시 실례!!!- 두근두근 구구리얼에 보내시는 사랑하는 독자 여러분!!! 사연도 함께 보냅시다. 경고합니다. 제발 사연도 함께(애절한 부탁?)그리고 그림에는 반드시 누나에게 전할 메시지가 담기도록 표현하세요. 꼭 입력하세요.)

동철군 미안해요. '저의 여름나기' 사실 그림만 봐도 벌써 가슴속까지 시원해지는 것 같아요. 또한 표정이 밝아 무엇보다 좋구요. 동철군은 좋겠어요. 강원도 춘천이라면 공기도 참좋고 볼거리 먹거리도 많다고 들었는데 누난 아직 한번도 가본 적이 없어요. 불쌍하죠. 이 나이 되도록 춘천 한번 못가봤다는게 어디 말이나 됩니까? 제가 놀러가게되면 동철군, 가이드 해주실 거죠. 우리의 친분을 생각해서....... 그럼 다음에 또!

미모의 구구리 누나(?) 안녕하세요!

저는 게임챔프를 창간호부터 지금까지 보고 있는 게임챔프 매니아입니다. 다름이 아니라 이번달(7월호) 게임챔프가 너무 늦게 나와서 저의 애간장이 다 녹아버렸습니다.

매일 매일 챔프를 기다리며 하루에 꼭! 두 번씩 서점에 들러보는게 제일 중요한 일과가 되어버렸습니다. 덕분에 서점 아저씨와 친분이 두터워졌긴 하지만 요.... 드디어 7월호를 손에 넣었습니다. 기쁩니다. 무지 기쁩니다. 앞으로는 발행일이 늦어지지 않도록 해 주세요. 더 발전된 게임챔프를 기대하며 이만 줄이겠습니다. 그리고 누나! 요즘 감기가 유행인 것 같은데 감기 조심하세요! 누나가 빠지면 게임챔프는 누가 지키나고요――――

안녕하세요. 지금은 화가 좀 풀렸는지 모르겠군요. 도현군 먼저 사과드릴게요. 그리고 「서점 아저씨! 감사, 또감사, 합니다. 저의 열렬한 애독자 분을 길거리로 내몰지 않으시고 거두어 주셔 고마울 따름입니다. 아저씨! 복 많이많이 받으세요.-(이 말 이상하다고 느끼시는 분들, 진정한 의미의 표현은 아무것도 따지지 않습니다)」

도현군 그렇게 애간장이 타도록 기다리던 챔프! 보신 소감은 어떠하셨는지, 부디 보람을 느꼈으면........하는 게 이 구구리의 바램

입니다. 열렬한 챔프 매니아! 이거 너무너무 듣기 좋은데요. 그리고 도현군의 글씨체 따봉!!입니다. 시원시원하게 뻗은 글씨체가 조금은 도현군의 흥분된 마음이 담겨있는 듯 했지만 그래도 쭉쭉 보고만 있어요 시원하더군요. 도현군의 외모도 글씨만큼이나 멋질 것 같은데…….그럼 앞으로도 챔프 많이 사랑해주시고 지켜주세요. 여러분! 챔프를 배신하지 맙시다.

지금 제가 있는 곳은 엄청난 긴장감이 흐르고 있습니다. 곳곳에선 지식의 기(氣)들이 폭발하고 있습니다. 휴---방금 답을 답안지에다 옮겨썼습니다. 아참! 안녕하세요. 구구리 누나.
저는 방금 모의 고사를 끝마치고 이 글을 씁니다. 아직 친구들은 열심히 시험을…..
저는 12살 때 패밀리 오락기로 시작하여 슈퍼겜보이, 미니 겜보이, 플스로 저의 오락세계는 진화되어 왔습니다. 하지만 지금까지 해본 게임 중에서 미니 겜보이가 제일 좋았습니다. 물론 게임은 다른 것에 비해 재미는 떨어지지만 간편하고 저렴해서 (TV연결의 번거로움이 없음). 곧 컬러GB가 나온다고들 하는데 출시되면 하나 장만할 예정입니다. 아무쪼록 구구리 누나 올 여름 좋은 몸매와 피부 잘 관리하세요.

구구리 모니리자와 나

깜짝 놀랐어요. 난 또, 긴장감이 흐른다기에 군인아찌가 불침번 서다가 몰래 편지적는 줄 알았잖아요. 제가 좀 단순합니다. '긴장감' 하면 왜 바로 군부대가 생각나는 거죠? 송준군은 마음에 여유가 있어 보이네요. 누난 일이 일인만큼 항상 시간에 쫓기어 산답니다. 나름대로 여유를 가지려고 무척 노력하지만, 그게 잘 안되네요. 하지만 구구리는 뭐랄까. 제가 적은 한자한자에 저의 혼신을 쏟아 붓고 또 그걸 읽는 독자 분들을 생각하면서 일을 해나가고 있습니다. 보람도 느끼구요. 그렇지만 무엇보다도 저에게 힘이 되는 것은 저에게 돌아오는 여러 분들의 마음이겠죠. 송준군 모의고사도 다 쳤으니 조금은 편하겠군요. 게임매니아들은 시험에 대한 스트레스를 한방의 오락으로 말끔히 씻어버릴 수가 있으니 성격들이 다들 밝고 좋아 보여요. 송준군도 그렇죠. 항상 얼굴에는 환한 미소를 머금고 사세요. 그럼 송준군도 여름 잘 보내시구요…

안녕하세요. 누나 전 아주 행복한 꿈을 꾸었어요.
어머니께서 시험을 잘 봤다고 N64를 사주시는 꿈을요. 평소에 어머니께 N64를 사달라고 조르면 'PS도 있는데 또 무슨 오락기냐'라고 꾸짖습니다. 전 너무 애절한데... 그래서 꿈에까지.... 꿈에서 전 마리오64를 정말 재미있게 하고 있었습니다. 3D로 처리된 마리오가 공주를 구하려고 열심히 판을 깨가는데 마지막 왕이 다름 아닌 사탄이었어요. 사탄을 물리친 기쁨. 말로 표현할 수 없었죠. 그리고 공주가 내 눈앞에 나타나는 순간! 황당스럽게도 녹색 머리 누나가 나와 'Thank you Mario'라고 하며 볼에 키스해주는 것이 아니겠어요. 이런 꿈 도대체 누나 뭐라고 해야하나요?
귀성군. 정말 듣는 저도 황당하네요. 이런 꿈을 뭐라고 이야기 해야될지, 저도 반문하고 싶군요. 너무나 간절히 N64를 갖고 싶어하는 귀성군의 소망이 현실로 이루어지기는 불가능할지 몰라도 꿈에서라도 즐길 수 있으니 조금은 가슴이 덜 아프네요. 잠자리 들기 전에는 PS를! 꿈속에서는 N64를! 정말 멋진데요. 누난 귀성군이 항상 꿈에서 N64를 즐길 수 있게 되기를 바라는데, 단 녹색머리 구구리의 등장은 없기를 바라면서…. 왜냐면? 구구리가 꿈에 나타나게 되면 귀성군이 대개 혼란스러워 질 것 같아요. 얼마나 섭섭하겠어요. 그 맘 이해하도록 노력해볼께요. 귀성군 꿈속에는 나타나지 않도록… 마치 만득이 시리즈를 보는 것 같군요. 넌 만득이, 난 귀신?????

안녕하세요 구구리 누나!!전 김진호라고 합니다. 이번에 우리나라가 꼭 16강에 나갈 수 있었으면....하는 바램으로 이 그림을 그렸습니다. 누나도 16강을 기원하고 계시겠죠?

진호군과 저! 그리고 수많은 국민들이 열렬히 응원하고 기원했것만 16강의 벽은 무지무지 두텁고 높은가봐요. 사실 누난 요즘 힘이 빠져 산답니다. 정말 밤새워 지켜보고 응원했건만… 1차전, 2차전은 말만 들어도 열받아요. 하지만 3차전에서 희망의 빛을 보여주어 조금은 마음을 가라앉히고 2002년을 기다린답니다. 사실 누난 스포츠하면 정신을 못 차리는 광이거던요. 누나가 좀 스트레스를 받았다. 하면 바로 목소리가 나오지 않아요. 이유는 스트레스 푸는 장소가 주로 야구경기장이거들랑요. 하지만 요즘은 마음뿐이고 정말 벼르고 별러 날 잡지 않으면 힘들어요. 그래서 대신 노래방으로 전전해 소릴 지르죠. 이러나 저러나 불쌍한 건 아무런 죄없는 제 목이군요. 진호군도 축구를 보면서 열도 받고 지금은 아쉬움도 많이 가지고 있을 테지만 우리 마지막까지 잘 싸워준 선수들에게 박수를 보냅시다. 그리고 다시 시작할 수 있도록 마음속으로 힘찬 응원을 보냅니다.

안녕하세요? 구구리열에는 처음입니다. 아니 더 정확히 게임 잡지에 글과 그림을 올리는 건 처음입니다. 처음에 고민을 무척 했습니다. 전 PS를 보유하고 있는 21살의 군 입대를 4개월 가량 남겨둔 건장한 청년입니다. 왜? PS유저가……라고 생각하실 지 모르겠습니만 뭐랄까? 구구리열엔 따뜻함과 정이 펄펄 넘쳐 나는 것 같아요! 아부성 같은 발언이지만 학생들의 순수함을 그들의 눈높이에 맞추어 마치 자신의 일 인양 답해주고 같이 공감하며….. 그래서 저도 군입대 전까지 시간 나는대로 진솔한 얘기들을 보내볼 생각입니다.
누님? 구족회화라는걸 아시는지요/ 지체 장애인들이 손을 쓸 수 없어 발로 그림을 그리는 모임을 말입니다. 얼마나 많은 시간을 땀과 눈물을 흘리며 연습을 했을까요?(중략)

그림은 City hunter인데 여태껏 챔프를 봐도 C·H그림은 한 장도 없었던 것 같아요. 점점 그 풍이 사라져 가는 느낌. 그래서 다시 복고풍으로 그려보았습니다. 앞으로 독자들이 구구리열을 펼칠 때 정말로 두근두근 거릴 수 있는 멋진 구구리열이 되길 빕니다. 그럼 ……
'두근두근 구구리열'의 마력에 빠져드신 영수군을 환영합니다. 군 입대를 4개월 정도 남겨두셨다구요? 아니 지금쯤이면 3개월 정도. 영수군! 마음의 준비는 되셨겠지요. 지금 이시기가 영수군의 인생에 있어서는 가장 큰 반환점이 될 것 같은데… 어떻게 생각하시는지. 사실 군 생활 2년 2개월(?)이 어찌 보면 썩인다고 억울해 할 수도 있지만 긍정적으로 보면 길고도 짧은 그 시간만이 유일하게 자유로운 마음으로 무한한 꿈을 머리 속에서나마 꾸어볼 수 있을 것 같아요. 단지 제가 여자라서 환상적으로만 생각한다고 욕하실 지 몰라도 영수군의 사연으로 미루어 짐작컨대 제 생각에 조금은 동감하실 것 같아요. 혼자만의 착각이 아니길…. 추억 속에 묻혀있었던 그림을 다시 볼 수 있게 되어 너무 기쁘구요. 구족회화에 관해 알려주셔서 고마워요. 솔직하게 말씀드려 전 잘 모르고 있었거든요. 하지만 저도 영수군과 같은 생각을 하고 살려고 노력하고 있습니다. 그럼 앞으로 기대를 하겠습니다. 한가지 군입대전까지라고 단정을 지으셨는데 참고로 말씀드리면 군인 아찌(?- 전 이 말을 아주 좋아한답니다)들도 사연 많이 보내고 있어요. 모든건 제 하기 나름이겠죠.

구구리! 사랑에 빠지다

안녕하세요. 구구리 누나.
지난달 게임챔프를 보는데 웬 멋진 남자가 눈에 띄는 거에요. PS용 FFVII 캐릭터인데요, 구구리 누나랑 어울릴 것 같아서 그려봤어요. 마음에 드실는지……그럼 건강 조심하시고 안녕히 계세요.
그림은 고마운데 가슴이 아프네요. 현실이 아니기 때문에.. 인정 짝짝 넘치고 의리에 죽고사는 '라그너 르와르'와 꿈에서라도 사랑에 빠져봤으면.. 하는 꿈을 꾸며 사는게 요즘의 제 낙입니다. 선욱군은 예쁜 여자가 눈에 안 띄고 멋진 남자만 눈에 들어오나 봐요. 혹시???? 농담입니다. 선욱군! 다음에는 멋진 그림만 보내지 말고 알찬 사연도 함께 보내주세요. 꼬~~~~~~~~~~~옥! 그리고 누난 정신을 차리고 일해야 한답니다. 사랑에 빠져 허우적거리고 있으면 누나를 사모하는 여러분이 외롭지 않습니까? 제 말 맞죠?

구구리 언니께루……. 안나세용? 전 게미네인 '소녀'랍니다. 저는 현재 GB란에 있지만 언니가 넘넘 좋아서 N64란에 글을 보냅니다. 게임챔프는 오빠 덕에 알게 됐는데 JAM있더군요.
전 여자애 치곤 오락을 좋아하고 많이 하는 편이에요. 오락실도 자주 가죠. 제 특기는 마구잡이! 아무 버튼이나 누르다가 열 받으면 스틱을 뱅글뱅글 돌리며 모든 버튼을 마구마구 사정없이 팍팍 누르죠. 그러면 필살기, 초필살기, 숨겨진 비기까지 좌라락--- 헤- 열받을 때 해보세요. 하지만 이것도 기술 있게 해야지 안 그러면 망한다는 거 잊지 마시고요. 그럼 이만.

진인주! 사실 조금 불안하군요. 이름을 밝히지 않은 한 소녀의 사연을 적긴 하지만 진정 그 친구가 이걸 읽게 될지? 자기 인 줄 모르면 어떡하죠? 진인주는 제가 지은 이름입니다. 그 친구는 이 이름의 의미를 알고 있을 텐데… 인주양은 게미녀라고 자신을 소개했는데 이말은 게임에 미친 여자랍니다. 그리고 말들이 참 재미있어요. 이 코너는 구(?)세대, 쉰(?)세대 분들도 많이 읽기 때문에 아주 아주 재치 있게 보내주신 사연의 말투를 조금 풀이해서 제가 적었습니다. 죄송!! 아 그렇다면 구구리는 잘나가는 X세대? 그 말들을 다 알아들으니,..)통신을 자주 즐기시는 것 같은데, 아님 으레 여중, 여고생들이 사용하는 언어인가요? 사실 저 혼자만 억지로 신세대라고 부르짖지만 젊은 언니 오빠들의 말들 50%이상은 입력이 안돼요. 무슨 소릴 하는 건지? 일본의 한 방송 채널에서는 밤 10시 무렵 요즘 젊은층에서 사용하는 언어풀이라는 마치 교육방송 같은 게 있더라구요. 처음에는 얼마나 놀랬는지. 일종의 유행어일 수 도 있지만 하여튼 뒤처지는 학생, 그리고 부모님들을 위한 방송이었는 것 같아요. 우리나라도 곧 이런 프로가 생길 것 같은데… 인주씨 뭐든지 열심히 하시구요. JAM있는 사연 또 보내주세요. 그럼

방학 맞이 국내 게임 여행

나도 가보고 싶다

테크노마트

TECHNO MART

지방 게이머 중에는 간접적으로만 경험해 왔던 서울의 큰 게임시장을 동경하고 있을지도 모른다. 또한 서울에 살고 있다해도 동네 밖의 세계를 경험해 보지 못한 게이머들이 의외로 많다는 것도 알고 있다.

게이머들은 때론 규모가 어마어마한 일본 동경에 위치하고 있는 전자의 천국 '아키하바라'를 축소시켜 옮겨놓았다는 등 여러 미화어가 붙은 서울의 게임시장을 궁금해 할 것이다. 게이머라면 누구나 한번쯤은 이런 세계를 맛보고 싶어할 거라 보고 방학을 맞이하여 신나는 여행을 떠나보기로 마음을 먹었다. 게임의 진가를 맛볼 수 있는 일본을 여행할 수만 있다면 더 이상 바랄게 없겠지만 때가 때이니 만큼 해외 나들이라는 게 쉬운 일은 아니다. 그러나! 여기 일본에 결코 뒤지지 않는 환상적인 전자 대륙 '테크노마트'가 사람들을 향해 손을 뻗었다. 뭔가를 얻고자하는 게이머라면 테크노마트의 어디에 게임매장이 있는지 사전에 지식을 얻어 두어야 할 것이다. 언제 어디서 갑자기 여러분의 마음이 움직여 전자대륙으로 향하게 될지 모를 그날을 위해 그리고 좀더 알차게 꾸밀 수 있도록 '21세기 매직의 공간집합체' 테크노마트의 매장 정보를 소개 하고자 한다.

'아빠의 도전에 우리 아버지가 출연하게 되었다. 아버지는 계란 37개 세로로 세우기를 멋지게 성공, 우리 가족은 전자대륙을 여행할 수 있는 특전을 얻었다. 꿈처럼 찾아온 전자대륙 여행의 기회! 게임기에 관한 모든 것이 있다는 테크노마트에 가서 여러 매장을 들러 구경도 하고 벌러왔던 게임기도 사고 말테다.'

이런 상황이 실제로 벌어진다면? '언젠가 때가 되면 7만 8천평이나 된다는 이 공간을 확 쓸어 쇼핑을 해 주리라'라고 마음먹고 있는 이들은 예상보다 훨씬 많을 것으로 생각된다. 기회가 왔다고 생각하고 미리 공부해 두자.

게임점은 어디에 있나?

사실 이곳에 발을 들이는 순간 지금까지 우리가 누려보지 못한 세상이 이곳에는 펼쳐져 있어 간혹 정신을 못 차리고, 왜 내가 이곳에 왔는지 목적도 잊은 채 지하 2층부터 지상 10층까지 에스컬레이터만 타보고 오는 이도 있을 것이다. 다들 '난 그렇지 않다'라고 생각하고 있겠지만 막상 가보면 그게 뜻대로 진행이 되지……. 잠깐!! 여기서 잠시 일본의 게임시장을 언급해 보겠다. 여러분도 잘 알고 있듯이 **일본의 비디오 게임문화, 그리고 그에 따른 시장 상황은 우리나라 보다 훨씬 좋다. 웬만한 번화가라면 가전제품 양판점이 있고 그 안에는 게임 및 게임기 코너가 있다(물론 예외도 있다. 양판점이 시계나 오디오 등의 전문 매장일 경우엔 당연하게도 게임매장은 없다. 반대로 게임전문 양판점도 다수 볼 수 있다). 그 외에도 영세규모의 게임샵이 골목골목에 위치하고 있다.**

두 상점 사이에는 차이가 존재하는데, 일단은 규

모의 차이이다. 보유하고 있는 물량이나 상점의 규모면에서 양판점이 훨씬 월등함을 보여준다. 소규모 매장의 특징은 비교적 저렴한 가격대와 비공인 상품(액션 리플레이 등)의 판매, 중고 상품의 유통 등이다. 자신의 스타일에 맞는 상점을 선택할 수 있는 게 일본의 게임시장이지만원점으로 돌아와 테크노마트의 게임점을 보자. 사실 평수에 차이가 있을 뿐이지 거의 가 같은 느낌으로 쭉~~~진열되어 있다. 20여개가 넘는 게임점이 이곳에 자리 잡고 있지만 사실 뭐가 뭔지 잘 모르는 수가 있다. 내가 보기에는 다 똑같은데……라고 생각될 수도. 하지만 그 매장을 운영하는 분들이 기계가 아닌 사람이기에 결코 같을 수는 없다. 즉, 분위기의 차이와 그 분위기에 이끌려 게이머들은 자신도 모르게 그곳을 향하게 되는 법. 이게 인력인가봐!!!

CHEAP CHEAP CHEAP IS NAME OF MY SOUL!

같은 상품이라도 싸게 구입하고 싶은 것이 소비자의 당연한 심리일 것이다. 테크노마트에서 소프트를 구입할 경우 동네의 게임 매장에서보다는 낮은 가격에 구입할 수 있다. 물론 이것은 신품의 경우이고 중고 상품의 경우는 더욱 저렴한 가격에 구입할 수 있다. 한가지 알아두어야 할 것은 매장에 따라서, CD의 상태에 따라 중고가도 엄청나게 차이가 난다는 것이다. 시간이 흐르면 값이 떨어진다는 사실!

또다시 일본의 시장을 엿보면 **게임 소프트의 표면에 금힘 등이 있는 제품에는 'キズあり(흠집 있음)' 등의 스티커가 붙여져 있고 가격은 더 내려간다. 플레이하는 데는 거의 이상이 없고 한국에서 흔히 보는 상처투성이 중고품보다는 훨씬 상태가 좋다. 주머니 사정을 고려해서 구입하고자 할 때 일본인들은 주로 이용한다고 하는데 부러움의 대상 중에 하나이다.** 반면 우리나라는 선택의 폭도 너무 좁고 무엇보다 진정한 매니아라면 끈기가 필요하건만 사실 남들이 하니까 나도 게임 세계에서 뒤지지 않으려면 하던 것도 멈추고 새로운 것을 하는 친구들을 보고 과연 진정한 매니아라고 지칭할 수 있을까? 하는 의문마저 든다.

스스로 매니아라고 생각하는 이들은 자기만의 세계가 반드시 필요하다고 본다.

게이머의 눈과 발을 묶는 곳, 테크노마트

테크노마트의 7, 8층에서는 크고 작은 게임매장을 만날 수 있다. 가격적으로나 품질, 종류 등 모든 면에서 여러분들을 만족시킬 수 있으리라 본다. 자신이 찾는 상품은 반드시 발견할 수 있다는 것이 이 곳의 장점으로 꼽힌다. 게임뿐만 아니라 가전제품, 애니메이션 관련 상품, 취미용 완구 등에 이르기까지 흥미로운 것들이 만재해 있다. 자 그럼 게임매장이 밀집해 있는 7, 8층의 전체적인 약도와 함께 챔프에서 추천하는 매장들 속으로 들어가 보자.

Multi Game Center

붉고 푸른 카펫과 묘한 분위기를 자아내는 조명이 복합적으로 어우러져 이끄는 환상적인 10층에는 CGV11(멀티 플렉스 영화관)뿐만이 아니라 마치 연인들끼리의 불꽃 튀는 한판 승부가 벌어지는 듯한 Multi Game Center가 한 자리 하고 있다.

남자들에게 있어서 이곳은 '지금이 기회다!'라고 여자친구를 의식하면 두 주먹 불끈 쥐지만 그건 여자들 무시하는 행위. 자, 드디어 숨겨만 왔던 내 실력을 어디 한번!

여성들이여 내숭이의 탈을 벗자. 그리고는 빙글 빙글 돌려라! 마구잡이에게 당할자가 과연 존재 할까나?

교통편

- 지하철: 2호선 강변역에 내리면 한방에 통한다
- 일반버스: 1-1(의정부~강변역), 9-1(남양주~동서울터미널), 13(광주~강변역), 573-1(하일동~강변역), 500-1(고덕~동서울터미널), 522-1(성북 터미널~강변역), 569-1(하남시~동서울터미널), 571(거여동~강변역), 573(하남시~강변역)
- 좌석버스: 3(외대~강변역), 19-1(용정리~강변역), 112(하남시~강변역), 112-1(덕소~강변역), 113(광주~동서울터미널), 115(광주~강변역), 117(외대~강변역)

시외버스: 동서울 터미널로 들어오는 모든 차량 가능

영업시간 안내

- 평일: 오전 10시 ~ 오후 8시
- 토·일(공휴일: 오전10 ~ 오후9시)
- 매주 2째, 4째 화요일은 쉽니다
- 알아두면 편리한 전화번호
  - 종합 안내 전화: (02) 3424-0114
  - 공동 A/S 센터: (02) 3424-8858/6층
  - 프라임파이낸스: (02) 3424-5000/5층

TECHNO MART

영어나라 (A-028, 029, 030)

모든게 쏘~옥 쏘~옥

실행이 잘되지 않아서 장롱이나 책상 속에 묻혀 있는 게임이나 CD타이틀이 있으십니까? 지금 전화 주십시오!

이곳 영어나라에는 20여년간 S/W개발 및 유통을 전문으로 해온 회사이니 만큼 없는 게 없다. 말만 하면 바로바로 튀어나오는 이 곳. 또한 20년이상 축적되어온 모든 면에서의 노하우를 통해 차별화된 전문적인 컨설팅과 카운셀링을 받을 수 있고 최고의 품질과 함께 A/S, 곧 믿음으로 다가서고 있다.

☎ 3424-7778~9

서광게임(A-042)

아자씨! 끄지 마세요.

자~~~~~~~학생들 게임세계로 나와 같이 한번 빠져 보지 않으렴!

서광! 그 이름만큼이나 무게가 있어 보이는 이곳에는 아담한 분위기가 여러분을 이끌어 줄 것이다. 돈도 돈이지만 그보다는 찾아오는 게이머들과 함께 플레이를 더 즐기는 게 신나신다는 바다같은 마음을 가지고 계신 아저씨. "나랑 한번 붙어 볼래? 덤벼봐~"

서광에서는 도소매업을 직접하고 있어서인지 듣기만 해도 놀랄 정도로 싼 가격에 판매하고 있다. 빵빵한 느낌의 게임샵 꼭 한번 들러봐. ☎3424-7422

거성 게임랜드(B-018)

저~~~~~~어 꼭 부탁 좀 드려요!

롤플레잉 게임을 하는 것처럼 이리저리 헤메이다 보면 뜨거운 눈초리로 당신을 지켜보는 이가 있을 것이다. 학생 이리~와!

매장 내부가 게임 장르별로 깔끔하게 정돈되어 있는 게 마치 날 위한 "장"이다. 그래서 일까? 아저씨! 저거, 아니 그거, 아 이거네요. 으~응 이게 아닌데. 아저씨! 죄송합니다만 저~어 이 게임 좀 꼭 구해주세요. 네?

최신게임을 다량 보유하고 있건만 그래도 매니아들을 만족시키지 못할 때에는 발로 직접 뛰어 원하는 게임을 반드시 확보해주시는 아저씨! 아저씨, 짱이야! ☎3424-7043

테크노 게임(B-022)

두들겨라, 그럼 열릴 것이다!

판매동 북측 엘리베이터가 7층에서 멈췄다. 그리고 열린다. 아니 이럴 수가!! 내가 찾는 곳이 바로 보이네. 극성이신 우리 부모님을 상대해 주실 분은 이곳에 계신다는데….

아저씨, 우리 아빠, 엄마 좀 말려줘요. 제발…. 부모님과 함께라면 이곳을 방문하라. 아저씨의 한마디로 여러분들은 환상 속으로 빠져 들 수 있을 것이다. 내가 얼마나 가고팠던 게임 세계인가? 자, 마구 두들겨라. 가끔 돌리기도. 그럼 열릴 것이다.

☎3424-7079

아이피(B-080)

니가 만단하기에 넌 실속파

"저기!! 마리오 월드를 사려면 어디로 가야 되요??" "어머 누가 요즘 세상에 그런 옛날 게임을 한데… 잘 모르겠는데요.."

제아무리 차세대기가 날뛰어도 그래도 슈퍼컴보이가 최고라고 생각하는 게이머라면 당연 아이피로 가아지. 또한 여기에는 PC게임도 당연 옛날 고전물(고물이 아니다)부터 최신 게임까지 모두 있다. 쭈글쭈글 삼촌이랑 신세대 조카가 함께 무지무지 싼 가격으로 만족할 수 있는 곳 바로 아이피다. ☎3424-7080

7층

A구역
B구역
C구역
D구역

거성게임랜드, 테크노 게임, 영어나라, 서광게임, 아이피, 게임매니아, 게임아울렛, 게임TOP, 게임 전문 백화점, 게임 BANK

게임BANK(C-100)

모든 구사어로 표현이 불가능하다. 직접 와서 느껴봐!

오직 매니아들만을 위해 살고 죽는 이곳에는 슈퍼풀하고 파괴적이며 액션틱한 게임들과 아주 따끈따끈한 최신작까지 매니아들만의 손길을 기다리고 있다. 또한 아직도 게임현실에 만족하지 못하고 과거로 폐기하고자 하는 게이머들을 위해 골동품까지 준비해 놓고 있는 게임 세계의 게임뱅크. 신용이 깔린 거래를 원하는 자들이여 눈을 뜨라! 게임뱅크, 느낌이 팍팍 오잖아. ☎3424-7104

게임매니아(D-002)

모든 것에 최선을 다하는 게임매니아!

게임매니아가 없으면 게임대륙은 당연 가라앉게 되겠지.

말만 하면 척척 튀어나오는 이곳에는 평범함을 거부한다. 꿈속에서나 구입 가능한 희귀한 상품이나 '아! 이럴 수가'라는 말이 연발하게되는 괴상망칙한 주변기기 등. 게임매니아에서만 느낄 수 있는 힘의 무게를 직접 실험해보라.

그리고 쬐끔 힘이 드는 어린 꼬마 친구들을 위한 아~이~큐~이큐~개발을 동시에 할 수 있는 피코, 싱코도 한자리를 차지하고 있다.

☎3424-7092~3

게임아울렛(D-20)

이상하다 싶으면 머리 굴리지 말고 즉각 이곳으로 신고하라!

테크노마트에서 가장 많은 물건이 있는 곳. 닌텐도64 팩은 없는 게 없고 플레이 스테이션, 새가 새턴의 신작 소프트는 제일 빨리 가져다 놓는 다는군. 게다가 가게에서 구입한 모든 물건에 스티커를 붙여서 언제라도 문제가 생기면 완벽한 A/S를 보장해 준데. 그 동안의 팔고 배짱 식, 나몰라라 식의 가게 주인들과는 차원이 틀린 곳. 꼭 들러보자.

☎3424-7775~6

게임TOP(D-064)

난 평범한 걸 거부한다!

이 곳에선 3번 심장이 떨어질 것이다. 다양한 구색에! 싼 가격에! 무엇보다 친절함에! 너무 너무 친절해서 한번 오면 절대 다른 곳에 못 가게되는 무서운 게임샵. 그 뿐만이 아니라 게임에 관련된 모든 것이 다 있는 게임TOP. 게임 소프트, 주변기기, 옛날 게임기 등등. 국내에서 팔리는 것은 몽땅 다 있데요. 소프트와 게임기는 무조건 저가주의를 내세우고 있는 주인 아저씨. 아들아! TOP으로 한번 올라와봐~~~

☎3424-7011

게임 전문 백화점(D-093)

게이머들의 정열이 타오르고 있다!

그야말로 게임 백화점! 이곳은 당신이 콧물 찔찔 흘릴 때부터 유행한 메가드라이브부터 닌텐도64까지 갖추어져 있다. 널찍한 공간에 위치하고 있어서 가슴이 탁 트이는 느낌의 게임샵. 저렴하고 신속한 공급으로 벌써 고정 고객이 많다고 한다. 역시 사람 많이 가는 곳이 믿을만 하겠죠? 게이머들이 도전장을 내 건다해도 결코 두려워하지 않을 이곳에는 건장한 게이머들도 떡하니 자리잡고 있다.

☎3424-7888

하이콤 게임프라자(A-004. 005)

이 곳에선 현실과 게임세계의 왕래가 가능하다

"값이 싸냐고요? 물론 쌉니다만, 값은 어디나 비슷하지요. 하지만 저희 매장은 친절함과 편안함을 소비자에게 드리는 그런 곳입니다."

어린 구매자에게 불친절하거나 적정가 이상의 가격을 받곤 하던 예전의 게임점은 이미 설자리를 잃어가고 있는 현실이다. 그런 가운데에서 '친절'을 앞에 내세우는 매장이 있다는 것이 그다지 두드러지지는 않지만 그만큼 자신이 있다는 의미가 아닐까? 친절한 구입상담을 원하는 소비자는 한번쯤 발을 멈춰 보는 것도….

☎3424-8020, 8025

게임나라(A-006)

꿈과 희망을 불어 넣어주는 나라

학교 공부에 시달려 늘 창백한 얼굴을 하고 있는 학생들을 위한 공간!, 게임은 무지 좋아하지만 그 흔한 차세대기 한 대 없어 이리저리 방황하는 친구들!. 이곳 테크노마트에는 진심이라면 뭐든지 통하는 초특급의 환상적인 나라가 있다. 뒤도 돌아보지 않고 게임나라에 빠져 신나게 게임 하는 친구들을 흐뭇하게 지켜보시는 아저씨의 행복은 금전에 물들지 않는 순수함이라고 ….

☎3424-8580

게임포인트(B-093)

최첨단에 발맞추어 회원제 도입

회원 등록만 했다고 다되는가? 결코 아님을 경험한 사람도 많을 것이다.

콕! 집어, 포인트를 말하자면 '한번 회원은 영원한 회원이다'라는 방책을 세우고 모든 시스템을 가동시키고 있는 이곳에는 매니아들을 만족시키기에 충분한 모든 것을 갖추고 있다.

한 게임을 알게된다면 반드시 그 게임에서는 매니아가 되어라. 이게 포인트다.

☎3424-8258

스타게임(B-094)

준비된 게임매장! 당신을 스타로 모십니다

왠지 모를 포근함과 가득함이 당신을 지켜보고 있다.

한판 붙어볼래? 나도 스타 게이머란 말야, 그냥 지나쳐버렸다고 끝나는 게 아니다. 원가의 기운에 이끌려 반드시 찾게 되는 매장이 있으니, 그 곳이 이름하여 '스타게임'

날 스타로 모신다는데 반기드는 사람 있으면 나와 보라 그래!! 이 곳에서는 절대 실망시키지 않는 환상의 버전으로 준비해놓고 여러분들을 기다리고 있다.

☎3424-8360

게임스테이션(C-003)

물스가 아니라 게스입니다

나도 모르게 아저씨라는 말을 내뱉어버리면 쌍방간에 얼굴이 붉타오르게 된다.

넓은 매장을 바삐 돌아다니고 있는 움직임 속에서 생동감이 물씬 풍기고 있다. 여긴 게임매장이라기 보다 오히려 휴식공간에 가까운 쉼터(?) 그만큼 부담 없이 볼거리가 가득함과 동시에 코앞에는 달콤한 아이스크림이 날 부르고 대형 모니터에서는 환상적인 애니메이션이 상영되고 있다. 머리를 비우고 싶을 때는 필히!! ☎3424-8055~6

브이랜드(C-070)

진정한 승리는 패배를 두려워하지 않는다

'브이랜드=게임기의 모든 것!' 과연 어떤 정의로 이 식이 성립되는 거지?

풀이)

Ⅰ-개조에서 수리까지 완벽한 A/S 차세대 게임기의 전문매장.

Ⅱ- 용산에 까지 매장이 있어 편리함과, 저렴함, 친절함이 물씬.

Ⅲ-게이머들이 선택한 믿음이 숨쉬는 곳.

이만하면 완벽한 해답이겠지.

☎3424-8264~5

8층

게임월드(C-084)

여자 친구와 함께 오면 일나는데….

감각있는 젊은 오빠가 멋진 미소로 지나가는 여게이머들을 끌어들이고 있다.

딱딱하고 차가운 이미지와는 거리가 꽤 먼 게임천국 월드에는 게임기, 소프트뿐만이 아니라 게임관련 캐릭터 인형과 각종 잡지 등이 가득, 이 곳을 모르면 정말 왕따! 된다. '네가 진정한 매니아라면 이 정도 상식은 갖추고 있어야지!' 라고 따끔한 충고도 해주시고 정말 게임의 세계로 승부를 걸고 싶어하는 젊은 오빠도 되고 형이기도 원하는 이곳으로 출동이다!

☎3424-8477~8

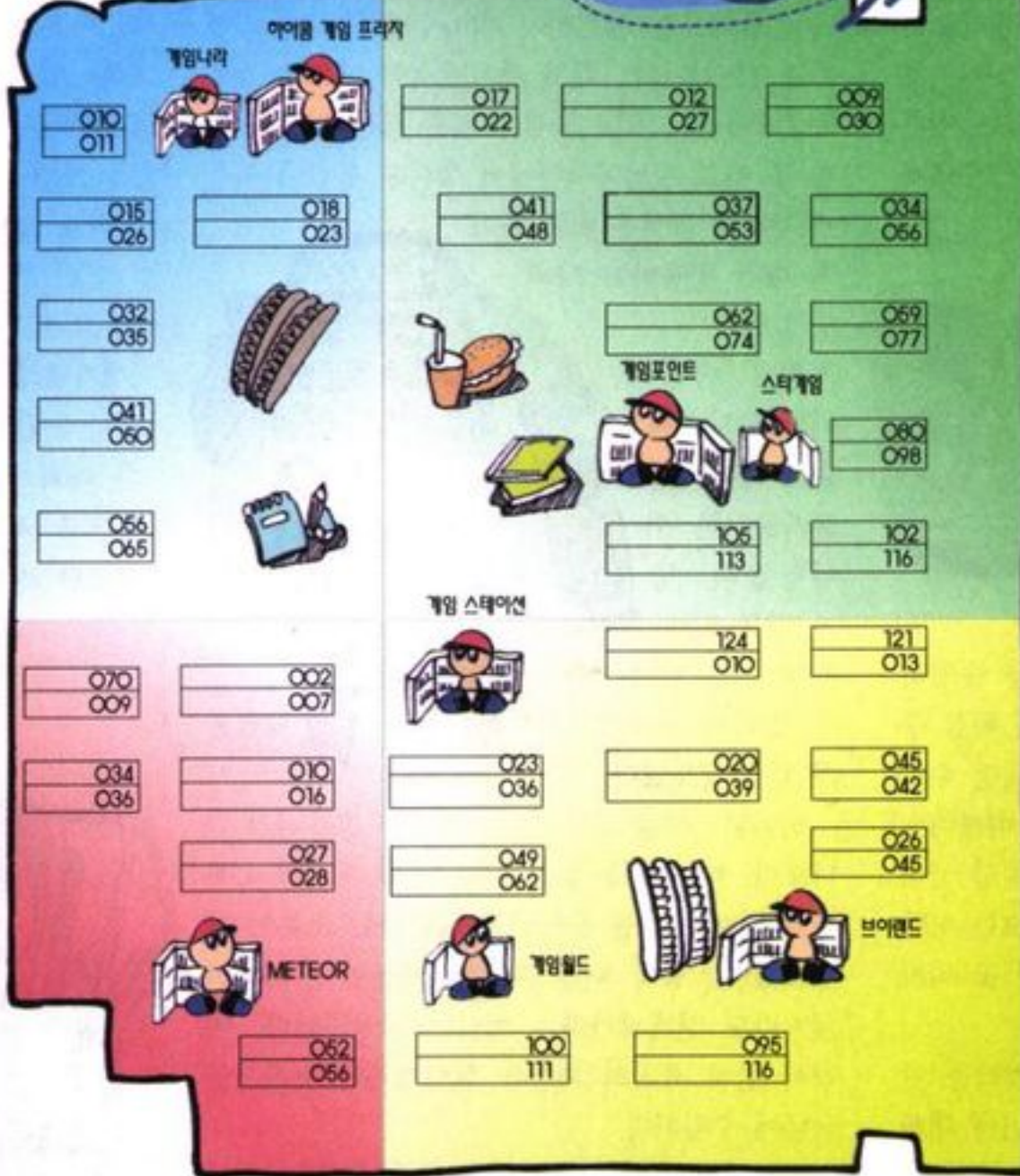
METEOR(D-048)

당신도 마력에는 어쩔 수 없을 것이다

게임박사가 안테나를 세웠다. 쯧쯧… 저러다 밤새겠네, 불쌍한 중생, 내가 거둬들이지 않으면 누가 보살펴주리. 통신을 이용하는 게이머들은 절대 기회를 놓치지 마라. 승부의 세계는 정보가 좌우한다.

메테오에서는 이름만큼이나 최강의 통신 마법으로 유저들을 끌어들이고 있다.

정기적인 게임정보지는 물론이고 통신판매, 관련질문, 회원관리 등, 이곳에서 불가능이란 존재하지 않는다. 또한 눈요기를 하고픈 친구들은 모두 모여라!

☎3424-8494

Arcade 연구실

아케이드 시장! 전체 게임시장에서 70% 이상을 차지하는 만큼 할 일도 많고 이해하기 힘든 시장이다. 가정용 게임처럼 용산에 가서 쉽게 단돈 몇만원으로 기판을 구할 수 있는 것도 아니고, 그렇다고 국내에 들어오는 정확한 날짜를 알 수 있는 것도 아니고…. 이번 호 아케이드 연구실에서는 아케이드 산업에 종사하고 있는 각 분야 사람들의 어려운 점을 소개한다.

장사하기 정말 힘들다. 힘들어!!

국내 아케이드 게임의 90% 이상이 청계천 대림상가와 영등포 유통상가를 중심으로 시중에 유통된다. 즉 아케이드 게임의 본산지이라고 할 수 있는 곳이 바로 이곳이다. 이곳에 들어서면 용산 게임 샵과는 비교할 수 없을 정도로 10평 미만의 가게들이 빼곡이 들어서있다. 물론 각 가게 앞에는 일반 비디오게임들을 비롯해 체감머신, 토이 캡춰 안에 들어가는 인형, 열쇠고리를 비롯한 각종 캐릭터 상품이 즐비해 있다. 그 밖에 RGB 모니터, 레버 판에 붙어 있는 버튼들, 그리고 이름조차 알 수 없는 전선들. 도대체 없는 게 뭐야!!

뭐가 없지???

현재 국내 대기업중 아케이드 게임을 수입하는 곳은 현대뿐이다. 캡콤 제품을 국내 독점 수입하는 현대전자와 세가 제품의 국내 독점 수입을 담당하는 현대세가가 있다. 여하튼 아케이드 게임이 대기업이든 중소기업이든간에 일단 국내에 수입된 제품은 청계천을 거치지 않고는 시중에 유통될 수 없는 막강한 파워를 가진 곳 역시 이곳 청계천, 영등포 상가이다.

보통 아케이드 제품은 독점 수입 형식을 띤다. 작품성이 뛰어난 작품일수록 독점권에 대한 욕구가 강해지는 건 당연한 이치이다. 과거 아케이드 게임과 관련 국내 동성죠이컴과 세가와의 트러블이 결국 법정사건으로까지 번진 사건은 굉장히 유명한 일례 중 하나이다.

독점 수입에 있어 가장 큰 문제가 바로 동남아시아를 통해 들여오는 제품이다. 제아무리 국내에 독점으로 수입을 했다손 치더라도 일본에서 동남아시아로 수출한 물건을 다시 수입해 들여오는 경우도 있다. 물론 일본에선 한국내 독점 수입권을 갖고 있다하더라도 그것이 동남아시아에서 들어오는 물건까지 막아주겠다는 걸 의미하는 건 아니다. 과거 파이팅 바이퍼즈의 경우 동성죠이컴이 국내 독점 수입을 했지만 불과 몇 달 후 바로 동남아시아에서 들여온 물건이 시장에 뿌려져 동성은 이를 세가에 다시 반품하는 사례도 있었다.

한때 「버철 파이터3」가 발매되기 전 국내 굴직굴직한 수입상들은 세가 정문 앞에 가면 다 만날 수 있다는 우스갯소리가 있을 정도였다.

하여튼 「버철 파이터3」는 대단한 작품이긴 했나보다. 이 수입을 놓고 국내 몇 개 청계천 유통상과 현대가 공동 수입권을 갖는다는 소문이 돌 정도였다. 결국 버철 파이터 때문만은 아니라 할지라도 현대세가라는 법인이 탄생하였다. 따라서 현재 세가의 제품은 현대세가를 통해서만 국내에 수입된다.

지금까지 아케이드 게임을 보면 언제부터인가 격투게임 위주로 흘러가고 있다. 격투게임 중에서도 버파나 철권시리즈를 제외한 작품은 그다지 인기를 끌지 못한다. 그나마 세가 제품인 경우 인지도때문인지 높은 퀄리티때문인지 수요가 있긴 하지만 모델 2와 모델 3라는 고성능 하드웨어로 인해 높은 가격대를 형성하게 된다. 모델 3를 사용한 제품인 경우 5, 600만원을 호가하는 것은 기본이다. 게임센터 수익이 작년에 비해 많게는 50%정도가 감소한 실정에 이런 고가의 제품에 대한 수요가 많을 리는 만무하다. 따라서 현대 측에서도 최소 1,000장 이상의 수요가 없는 형편에서 추가로 수입을 할 수 있는 입장도 아니고, 수입을 했다하더라도 5, 600만원이상 하는 제품을 잡을 수 있는 중간상도, 또한 그런 작품을 갖다 놓을 수 있는 게임센터도 그리 흔치 않다는 것이다.

일반 PCB제품에 비해 대형 체감머신의 경우는 그런 상황이 더욱 심각하다. 세가의 최신작 「세가랠리2」나 「하레이 데이비슨」의 경우 그 가격이 수천만원대를 호가한다. 각각 이 제품들은 한 대씩 수입돼 하레이는 지방으로 세가랠리2는 용산 세고랜드에 있다.

또 다른 문제는 아케이드 게임 심의에 있다. 국내 아케이드 게임의 경우 외국에서 수입한 작품은 무조건 한컴산의 심의를 받아야 된다. 보통 심의를 받고 있는 중에 인컴테스트 즉 하루에 어느 정도의 수익이 나오는지를 파악해 이를 토대로 중간 유통상들은 제품을 잡게 된다. 만약 이 인컴테스트의 결과가 흡족해 제품을 1,000장 정도를 잡았다고 하자. 그러면 이 게임이 심의상 문제가 생겨 계속 제품 출시 날짜가 미뤄지면 결국 중간 유통상은 제품을 갖고 있긴 하지만 정작 유통을 시킬 수 없게 되고 점점 제품의 상품가치는 떨어지게 된다. 즉 앉아서 그대로 손해를 볼 수밖에 없는 일이다. 여기저기 걸리고 채이고 정말 장사하기 힘들다. 힘들어!!

장사가 너무 안돼서요…

현재 국내 오락실은 대략 12,000~15,000개 정도로 추산하고 있다. 요즘은 오락실이 대형화 추세로 가고 있긴 하지만 평균 30평정도의 규모에 3평당 4대 정도의 기계를 설치하고 있다.

게임 책에서는 계속 신종 게임을 소개하고 있는데 동네 오락실을 가보면 전혀 새로운 게임을 갖다 놓을 기미가 보이지 않는다. 또 다른 오락실을 가봐도 역시 마찬가지.

철권3의 경우 1회 플레이 요금을 100원으로 잡고 회전시키면 하루 3만원 정도가 나온다. 이를 100일 정도만 돌리면 일단 본전치기가 되고 그 이후부터가 수익이 된다. 만약 2류 게임(역시 격투게임)을 플레이 요금을 100원으로 잡고 회전시켜도 하루 수익 3만원은 불가능하다. 결국 4, 5달이 지난 후에야 본전을 뽑을 수 있다는 얘긴데 「마벨 대 캡콤」이나 「라이벌 스쿨」과 같은 게임이 4, 5개월 동안 꾸준히 인기를 유지하기는 무리가 따른다. 따라서 이런 게임을 갖다 놓느니 차라리 철권3를 갖다 놓는 게 훨씬 더 수익면에서 안정적이라는 소리이다. 그래서 제아무리 잡지에서 신종 게임을 소개하고, 집중공략을 해도 그 게임이 바로바로 게임센터에 나오지 못하는 게 가장 큰 이유 중에 하나이다. 또 아케이드 기판의 경우 심한 경우엔 하루하루마다 기판 가격의 폭락이 심한 편이다. 따라서 게임이 막 나왔을 때 비싼 가격을 주고 사는 것보다 한달 정도만 지나면 훨씬 더 다운된 가격으로 제품을 구할 수 있기 때문에 가격이 떨어지기를 기다렸다가 구입하게 된다. 이것이 신종 게임을 바로 바로 접할 수 없는 두 번째 이유 중에 하나이다. 그나마 이것은 격투게임에만 적용되는 얘기이다. 슈팅 게임은 비록 기판 가격이 100만원 이하라 치더라도 수익면에서 신통치 않기 때문에 한 6개월 정도를 돌려야 겨우 본전치기가 가능하다. 또한 신종 슈팅게임을 들여놨다 해도 크게 인컴상 변화가 없어 큰 메리트가 없다는게 업소 주인의 소리이다. 그나마 일반 PCB제품인 경우는 나은 편이다. 대형 체감머신인 경우 국내에서 제작한 제품이 아닌 이상 그 가격은 수천만원을 넘어버린다. 플레이 요금을 500원 정도로 잡는다 해도 2년이 지나야 겨우 본전치기가 가능할 정도이니, 남코의 최신 건 슈팅 「타임 크라이시스2」나 출시를 앞두고 있는 「데이토나 USA2」와 같은 제아무리 히트를 보장한다해도 쉽게 기계를 갖다 놓게 되지가 않는다.

게다가 요즘 오락실 역시 불경이다. 40평 정도의 오락실에서 하루 10만원 정도도 나오기가 힘들다고 한다. 그러니 너나 할 것 없이 될 수 있는한 한 명이라도 더 많이 손님을 끌어들이는데 혈안이 되어 있다. 요즘은 단순히 코인을 넣는 방식 말고도 카드식 요금방식이 있어 1,000이나 2,000원씩 플레이 요금을 충전시킬 수가 있다. 이때 일정 금액 이상 충전시키면 몇백원어치를 더 넣어주는 등 오락실끼리 보이지 않는 경쟁을 하고 있다. 100원으로 거의 통일되어 있는 상황에 보너스 요금까지 추가되어, 재수가 좋으면 80원이나 90원에 철권을 한번 할 수 있다는 소리다. 이것이 결국은 제 살 깎아먹기라는 걸 알고 있으면서도 어쩔 수 없이 플레이 요금을 낮출 수밖에 없다. 정말 장사가 너무 안되나 보다.

그럼에도 불구하고 게임센터는 계속 늘어만 가고 있다. 게다가 롯데세가랜드와 같이 대기업에서도 테마파크를 지향한 게임센터 오픈에 직접적으로 참여하고 있다. 테마파트 지향이라고는 해도 아직까지 보이는 부분은 단순 기존 오락실보다는 좀더 넓은 평수에 다양한 체감머신을 갖다 놨다는 정도이다. 일본의 경우 경찰청생활안전국생활환경과의 자료를 보면 93년 1.2%, 94년 -1.8%, 95년 -2.6%, 97년 -7.4%로 계속 감소 추세를 보이고 있다. 우리나라와는 반대현상을 보이고 있다. 작년 대비 많게는 50%이상 수익이 감소되고 있는 현상황과 게임센터의 대형화 추세로 인해 과거 구멍가게 같은 오락실이 많이 정리되는 것은 피할 수 없는 현실일 것이다.

일본의 경우 게임센터에서 1회 플레이 요금이 보통 100엔 정도이고, 일본 지하철 요금은 140엔 정도이다. 우리나라의 경우 게임센터에서 버파나 철권같은 경우 1회 플레이 요금이 100원이나 200원정도이다. 마찬가지로 지하철 요금은 450원이다. 일본의 경우 지하철 1회 이용 요금과 게임 1회 플레이 요금이 거의 비슷한 수준인데 반해 우리나라의 경우 절반이하다. 그렇다고 무조건 일본 수준과 동일하게 플레이 요금을 올려야 된다는 소리는 아니다. 동일한 제품을 일본보다 비싼 가격으로 들여오는 우리나라 현실상, 플레이 요금이 일본의 절반이라는 건 상식적으로도 이해가 되지 않는다는 점이다.

지난 1월 보건복지부 고시로 정해 놓은 300원 플레이 요금의 상한선이 폐지돼 바야흐로 자율 요금제에 들어갔다. 그렇다고 해서 선풍기 한 대로 여름을 나는 오락실에서 버파를 한 판에 400원을 받고, 타임 크라이시스를 한 판에 1,000원을 받는 오락실이 있다면 망하는 건 시간 문제일 것이다.

업소들마다 동일한 플레이 요금을 받고 그 수익만큼 게임을 하러 오는 게이머가 쾌적한 환경에서 게임을 할 수 있도록 서비스를 지원해야 한다는 소리다. 버튼 순서도 엉망이고, 눌러지지도 않으며 레버도 제멋대로인 게임센터가 제아무리 플레이 요금이 싸다 해도 별 소용이 없다. 안정된 플레이 요금과 게이머를 위한 서비스. 이것이 게이머와 게임센터를 위한 길이며 나아가서는 국내 게임산업에 위한 길이다.

공간을 지배하는 자만이 격전을 승리로 이끌 수 있다!

싸이킥 포스 2012

PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

3D격투액션 위주의 아케이드 장르에 초능력자들의 전투를 묘사한 독특하고 이색적인 대전감각의 「싸이킥 포스」가 강화된 그래픽과 보다 발전된 시스템을 갖추고 그 후속편을 선보인다.

▶제작사: 타이토 ▶장 르: 격투액션
▶발매일: 발매중

싸이킥 포스 2012 전야제에 당신을 초대합니다

싸이킥 포스 시리즈는 기존의 대전격투 게임과는 다른 게임성과 매력을 갖고 있다. 360도 배틀 필드라에서의 대전이라는 획기적인 시도와 초능력자 캐릭터라는 소재를 절묘하게 게임 시스템과 융합시켰다. 이들 캐릭터들의 '결계' 내의 초능력을 사용한 공중전투는 중력에 구애받지 않고 넓은 공간에서 상하좌우로 자유롭게 움직일 수 있다.

결계와 초능력 대결의 개념은 만화가 집단 클램프의 대작 「X」에 등장하는 것과 매우 유사하기 때문에 「X」의 팬이라면 쉽게 「싸이킥 포스 2012」에 적응할 수 있을 것이다. 싸이킥 포스의 캐릭터들은 일본과 한국 내의 동인지 만화에서 소재로 즐겨 다룰 정도로 인기가 있으며, 특히 「싸이킥 포스 2012」는 3D로 재현하기 힘든 편인 애니메이션 풍의 캐릭터들을 전혀 어색하지 않게 그려내는 그래픽의 발전을 보이고 있다.

초능력자들의 생존을 위한 전투는 끝을 알 수 없는데…

서력 2010년. 일찍이 인류가 가질 수 없는 미지의 파워를 조정하는 초능력자.

그들은 싸이키커로 불리는 해을 대신한 군사병기로 국가적 차원에서 인체실험을 강요받았다.

싸이키커 키스는 비인도적인 행위에 대항하기 위해 싸이키커 집단 '노아'를 결성한다. 하지만 키스의 친한 친구인 반은 노아의 수단을 가리지 않는 파괴행위에 반발. 그런 그의 폭주를 막기 위해 노아 총사령관인 키스에게 도전장을 낸다.

사투를 건 전투를 전개하는 키스와 반. 그리고 그 두사람의 결착은 돌연 일어난 노아 지하요새 폭파소멸과 함께 종언을 고하는데··

전투의 종식을 행한것은 같은 싸이키커이며 노아의 동지였던 리차드 웡. 웡은 비밀리 군 상층부와 밀약을 맺고 노아 본부 파괴와 동포의 신변을 밀고하는 대신 군 싸이키커 부대의 지휘권을 손에 넣는다. 노아 본부의 폭파소멸에 의해 많은 노아의 동포는 이상향을 보지 못한채 죽고, 또 살아남은 자의 대부분도 웡에 의해 침공해 온 군에 잡혀 들어간다. 그리고 키스라는 지도자를 잃은 싸이키커들은 다시 암흑시대의 미아가 된다.

그리고 2년 후인 서력 2012년.

웡의 힘을 얻어 군의 초능력 연구는 비약적인 진보를 이룬다. 이로인해 세계각국은 군사 밸런스를 맞추기 위해 경쟁적으로 초능력 군사이용에 힘을 쏟아 붓게된다. 세계 도처에서 차례로 실험용 샘플로 잡혀들고 유괴된 싸이키커들.

서서히 싸이키커의 존재는 일부 사람들밖에 모르는 극비사항이 된다.

민간차원에서의 싸이키커의 고발.

사람의 눈을 피해 차례로 거주지를 잃어 가는 초능력자들.

시대는 그들에게 사형 선언을 하는 것인가··.

어느 날 절망 속에서 살고 있는 싸이키커들 앞에 키스 부활의 텔레파시 통신이 흘러 들어간다. 발신자는 붕괴한 노아의 동지였던 카를로. 죽었다고 전해졌던 키스는 살아있었던 것인가? 삶의 희망을 가슴에 품고 카를로에게 모이는 온 세계의 싸이키커들.

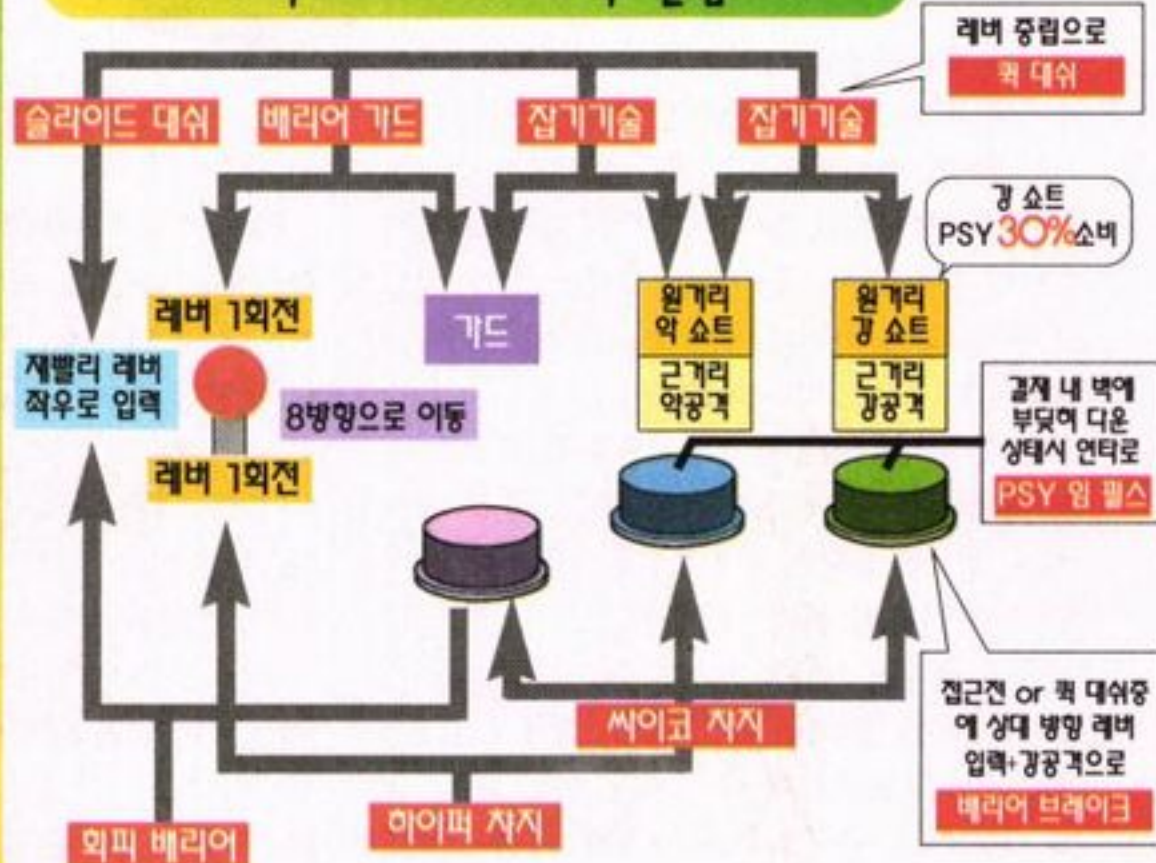
여기에 카를로를 중심으로 한 신생 노아가 탄생한다. 웡이 이끄는 군 싸이키커 부대에 대항하기 위해··.

그리고 싸이키커만을 노리는 수수께끼의 헌터 마이트의 정체란? 싸이키커의 내일을 건 전투는 날이 갈수록 혼돈을 거듭해 간다.

시스템 소개

기본적인 시스템은 전작과 동일하지만 몇 가지 새로운 기술들이 추가되었다. 특히 캐릭터 타입 자체가 경량급, 중간급, 중량급으로 나뉘어져 있으며, 이런 타입에 따라 접근전시 사용할 수 있는 콤보가 달라진다(ex: 경량급은 접근전시 약 ➡ 약 ➡ 강 ➡ 초의 콤보를 사용할 수 있으나, 중량급은 약 ➡ 강 ➡ 초가 한계다).

게이지

화면 양옆에 있는 게이지가 라이프 게이지와 싸이코 게이지이다. 체력을 표시하는 황색의 라이프 게

이지, 그 아래의 청색 부분이 초능력을 사용할 때 필요한 힘인 싸이코 파워의 축적정도를 나타내는 싸이코 게이지로 기본적인 싸이코 게이지 수치는 100%이다. 싸이코 게이지를 소비하면 싸이코 챠지를 통해 다시 보충할 수 있으며, 캐릭터의 체력이 줄어들수록 그 싸이코 게이지는 비례하여 늘어난다. 캐릭터 얼굴 아래 표시되어 있는 파워 게이지는 현재 자신의 공격력이 어느 정도인지를 표시한다.

대쉬

레버 입력과 함께 약공격+강공격으로 그 방향으로 짧은 대쉬를 한다. 대쉬 거리는 그다지 긴 편은 아니지만 딜레이가 적고 사용하기 편하다는 장점이 있다(딜레이가 적기 때문에 연속으로 남발하기 편하다). 대쉬 이후 퀵 대쉬를 사용한다던가 하는 방법을 통해 보다 변화있는 움직임을 추구하는 것이 필요하다.

카를로의 대쉬 모습

퀵 대쉬

레버를 중립으로 한 채 약공격+강공격으로 상대가 어디있던간에 그 방향으로 빠른 속도로 이동하는 퀵 대쉬를 사용할 수 있다. 퀵 대쉬 사용 중에는 일시적으로 무적시간이 존재하지만 상대가 있는 방향으로 이동할 뿐 호밍 성능이 있는 것도 아니며 사용 후 딜레이도 있기 때문에 함부로 사용하는 것은 위험하다(CPU는 퀵 대쉬만 하면 그대로 잡아버린다). 주로 상대를 기습하거나 상대를 날린 후 추가타를 먹일 때 등에 사용된다.

게이츠의 탄알을 뚫고 나아가는 퀵 대쉬

잡기 공격

가드 + 약공격으로 근접전시 사용되는 잡기 공격이 나간다. 싸이킥 포스는 잡기 거리가 꽤 짧은 편인데다가 접근전이 빈번한 편은 아니기 때문에 그렇게 비중이 높은 기술이라고는 할 수 없다(그러나 CPU가 잡기 공격을 사용하는 것을 보면 경이로울 정도이다).

싸이코 챠지

가드 + 약공격 + 강공격으로 소비된 싸이코 게이지를 다시 채운다. 최대치까지 채우면 화면 싸이코 게이지 하단에 있는 수치에 MAX라고 표시된다.

더욱 멋있어진 그래픽의 싸이코 챠지

배리어 가드

레버 1회전 + 가드버튼으로 배리어 가드를 사용한다. 가드버튼을 누르는 통상적인 방어로는 상대의 기본공격 이상의 초능력기를 막을 수 없기 때문에 이 배리어 가드가 필요하다. 배리어 가드는 모든 공격을 막을 수 있으나 싸이코 게이지를 계속적으로 소비한다. 게다가 「싸이킥 포스 2012」부터는 새로운 시스템인 배리어 브레이크(CPU는 이것도 능숙하게 쓴다)가 도입되었기 때문에 어느 정도 주의를 기울일 필요가 있다. 배리어 가드는 이동과 함께 싸이킥 포스에서 가장 중요한 테크닉 중 하나이다. 특히 세츠나의 미러스 커핀이나 거데스의 메테오 햄머 등의 빠른 기술들을 막기 위해서는 빠른 속도로 배리어를 치는 것을 익혀둘 필요가 있다. 배리어 가드를 위해 항상 싸이코 게이지를 꽉꽉 채워놓는 버릇을 들이자.

슬라이드 대쉬

새로운 시스템인 슬라이드 대쉬는 레버 좌우 입력+약공격+강공격으로 사용한다. 상대의 측면으로 파고드는 매우 빠른 대쉬로 접근전에서 큰 위력을 발휘한다. 그러나 이동 거리가 비교적 짧기 때문에 상대와 떨어져서 사용한다면 별 의미가 없다. 응용으로 중거리에서 상대의 초능력기를 슬라이드 대쉬로 피하고 퀵 대쉬로 접근하는 등의 전술이 가능하다.

레지나가 에밀리오의 측면으로 슬라이드 대쉬를…

회피 배리어

접근전 시 사용되는 콤보 공격들은 초능력기로 연결되는 것들이 있는데 이런 콤보 공격을 당하면 마지막 초능력기 추가타는 레버 좌우 입력+가드로 사용하는 회피 배리어로 막아낼 수 있다. 회피 배리어는 배리어 가드의 일종으로 성공하면 보통과는 달리 노란 색의 배리어가

게이츠의 추가타를 방어하는 웬디의 회피 배리어

주위에 생성된다. 그러나 회피 배리어를 사용하기 위해서는 50% 이상의 싸이코 게이지가 필요하다

배리어 브레이크

상대와 접근했을 때 강공격, 또는 퀵 대쉬 중 상대 방향으로 레버 입력 + 강공격으로 상대의 배리어 가드를 무너뜨리는 배리어 브레이크를 사용할 수 있다. 접근전이 주체가 되는 게임이 아닌 만큼, 역시 사용 빈도가 그리 높은 편은 아니지만 상대의 배리어 가드를 예상하고 사용하면 큰 효과를 볼 수 있다. 특히, 공격 직후에 상대의 반격을 막기 위해 습관적으로 배리어 가드를 치는 경향이 있는 사람들에게 자주 사용하자(이것도 CPU는 자유자재로 사용한다)

하이퍼 챠지

레버 1회전+가드+약공격+강공격으로 자신의 싸이코 게이지와 공격력 게이지를 일거에 최대치로 끌어올리는 하이퍼 챠지를 사용할 수 있다. 그러나 단점은 자신의 체력을 소모한다는 것. 순간적으로 강한 힘을 써야 한다든지 아니면 상대에 비해 여유있는 상황이라든지(아니면 죽기 전에 최후발악을 한다든지)할 때 이외에는 그리 자주 사용되는 시스템은 아니다.

PSY 임펄스

상대의 초능력기나 콤보 공격을

맞고 결계의 내벽에 부딪히면 딜레이 상태에 빠진다. 이 상황에서는 온갖 추가타를 다 맞기 때문에 이 경우를 위한 것이 바로 PSY(싸이) 임펄스이다. 내벽에 부딪힌 뒤에 약공격+강공격을 연타하자. 접근해오는 상대방을 뒤로 날려보낼 수 있다. 그러나 PSY 임펄스 역시 사용하기 위해서는 25% 이상의 게이지가 필요하다.

○벽에 부딪혀 다운되었다. 공격 버튼을 연타하자!

○PSY 임펄스 발생! 근접해 온 적을 날려버린다

접근전과 콤보공격

「싸이킥 포스 2012」의 캐릭터들은 모두 세 가지 타입으로 나뉘어 있으며, 거기에 따라서 어떤 종류의 접근전 연속기들을 사용할 수 있는지가 결정된다. 콤보 공격들 중 초능력기로 이어지는 것들은 대부분 상대를 뒤로 어느 정도 날려보내는 기술들이며, 만약 상대를 벽쪽으로 날린다면 추가타를 넣기가 상당히 용이하다.

타입별 콤보 공격

(L:약공격, S:강공격, P:초능력기)

타입	캐릭터	콤보
경량급	마이트, 패티, 웬디, 에밀리오, 겐신	A L L L L
		B L S P
		C L S L P
		D L L S P
중간급	카를로, 레지나, 세즈나	A L L L
		B L S P
		C L L S P
중량급	게이츠, 거데스	A L L
		B S P
		C L S P
		D L S S

캐릭터 소개

*기술표에서 G는 가드, L은 약공격, S는 강공격

마이트(경량급)

雷

초능력자들을 사냥하는 바운티 헌터. 번개와 전기의 힘을 지니고 있다. 속도도 괜찮고 기술들도 꽤 쓸모가 있는 편이다. 다만 발생시간이 좀 걸리고 느리다는 단점이 있다. 마그네트 앵커로 끌어들인 뒤 곧장 콤보로 이어버리거나 라이트닝 스워드 등으로 추가타가 가능하며, 익스커전은 성공시키면 상당히 보기에 멋진 기술이다.

기술명	커맨드 (게이지 소비량)	추가 입력 커맨드 (게이지 소비량)
일렉트릭 스파크	S or →→+S(30%)	방향 변화: S 누르고 있다가 뗌
마그네트 앵커	←↙↓↘→+L(30%)	
라이트닝 하운드	←→+L(40%)	방향 변화: 레버+L(40%)
라이트닝 스워드	←↙↓↘→+S(40%)	
썬더 브레이크	←→→+L(45%)	(공격력 상승)
익스커전	←→→+S(60%)	

라이트닝 스워드

마그네트 앵커

패티(경량급)

音

신생 노아에서도 군부에서도 눈독을 들이고 있는 초능력 소녀. 음향의 능력을 사용한다. 초능력기들이 하나같이 조금 느릿느릿하다. 스위트 톤이나 프리루드 키 등으로 지뢰를 곳곳에 심어 놓는 작전이 유효하며 특히 한꺼번에 음향을 공명시킬 수 있는 프리루드 키는 꽤 쓸만한 편이다.

기술명	커맨드 (게이지 소비량)	추가 입력 커맨드 (게이지 소비량)
홀리 위스퍼	S or →→+S(30%)	
스위트 톤	←↙↓↘→+L(0%)	공명: ←↙↓↘→+L(20%)
프리루드 키	←→+L(20%)	공명: ←→→+L(50%)
소닉 랩소디	←↙↓↘→+S(40%)	
리버스 노이즈	←→+S(45%)	상대 공격을 튕김
세인트 레퀴엠	←→→+S(80%)	
홀리 퍼지	→→+L(90%)	

○저 번쩍이는 구체가 공명을 한다

○승리포즈

겐신(경량급)

呪

일본 음양사(주술사)의 복장을 하고 있는 할아버지. 전체적으로 기술들이 적응하기가 힘든 느린 주문들이 많으며 아무래도 초보자가 사용하기에는 조금 힘들지 않은가 싶다. 부적을 날린 뒤에 히트시에 입력하는 복잡한 커맨드는 눈 여겨 살펴보면 별표를 그리고 있다는 것을 알게 될 것이다. 레버 입력과 함께 주문이 한자한자 나오므로 타이밍만 연습하면 된다. 오거 스피리트는 도깨비들을 날려보내는 기술이며 어느 정도 호밍 성능이 있지만 매우 느리다.

기술명	커맨드 (게이지 소비량)	추가 입력 커맨드 (게이지 소비량)
오거 스피리트	S or →→ + S(30%)	
소울 마인	←→ + L(30%)	박폿:→→ + L(30%)
아다만트 링	←→ + S(40%)	
썬더 로사리	←↙↓↘→ + L(40%)	
데스 커스	←→→+S(60%)	주문1: ↑↙→←↘↑ L + S, G + L, G + L + S 주문2: ↑↙→←↘↑ G + L, L + S, G + L + S
트랩 카드	←↙↓↘→ L+S(70%)	뒤로 튕겨졌을 때에만 사용가능

○봉인한 뒤 주문을!

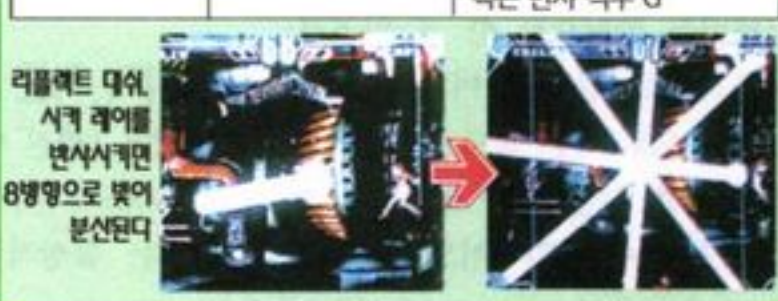
○썬더 링, 즉 금강륜

에밀리오(경량급)

光

전작부터 톱 클래스에 속해 있던 미소년 에밀리오. 어엿하게 청년으로 자란 미소년의 모습과 「X」를 연상시키게 하는 날개(스타트버튼으로 고르면 검은 날개가), 깔끔한 군복이 전작보다 더욱 인기를 끌 것을 보장해주고 있다.

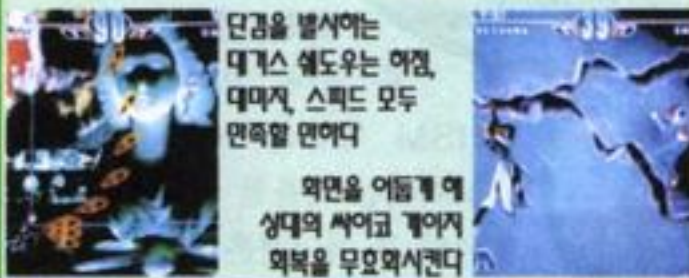
프리즘 리플렉터는 시커 레이나 트리니티 레이를 반사시키는 역할을 해주며 한 화면에 5개까지 만들어낼 수 있다. 리플렉터 대쉬는 프리즘 리플렉터를 통해 반사되어온 시커 레이나 트리니티 레이를 8방향으로 폭발시키는 무서운 기술. 프리즘 5개에 리플렉터 대쉬 하나면 상대는 이미 피할 구석이 없을 것이다.

기술명	커맨드 (게이지 소비량)	추가 입력 커맨드 (게이지 소비량)
샤이닝 애로우	S or →→+S(30%)	
프리즘 리플렉터	←→+L(20%)	시커 레이를 반사시킴
리플렉터 대쉬	→→+L(40%)	시커 레이를 폭발시킴
시커 레이	←↙↓↘→+L(40%)	직접 발사: 시커 레이 사용 or 반사 직후 G
프리즘 실	←↙↓↘→+S(40%)	
엔젤 헤일로	←→+S(50%)	
아크 엔젤	←→→+S(80%)	방향 변화: 레버로 조절
트리니티 레이	←→→+L(90%)	직접 발사: 트리니티 레이 사용 혹은 반사 직후 G

리플렉트 대쉬, 시커 레이를 반사시키면 8방향으로 빛이 분산된다

세츠나(중간급)

인공적으로 만들어진 싸이키커 부대원. 같은 부대 내에서도 에밀리오를 증오하고 있으며 거데스와도 반목하고 있다. 에밀리오의 '빛나는' 기술들과는 대조적으로 암흑의 힘을 사용한다. 대거스 쉐도우는 축적을 통해 거의 전방위 공격을 할 수 있다. 네거티브 드레인과 섀이디 클라우드는 각각 상대의 체력과 싸이코 파워를 흡수해버린다. 더 다크니스는 100%짜리 기술로 사용한 직후부터 일정시간 동안 상대는 소비한 싸이코 파워를 다시 축적하는 것이 불가능해진다.

闇

기술명	커맨드 (게이지 소비량)	추가 입력 커맨드 (게이지 소비량)
다크사이드 소울	S or →→+S(30%)	
다크 윗지	←→+L(40%)	
섀이디 클라우드	←→→+L(40%)	상대의 싸이코 게이지 흡수
대거스 쉐도우	←↙↓↘→+L(40%)	발사 개수 증가: L 누르고 있다가 뗌
네거티브 드레인	→→+L(45%)	상대의 체력 게이지 흡수
미러스 커핀	←→+S(50%)	
블랙 선	←↙↓↘→+S(70%)	거대화:S 누르고 있다가 뗌
더 다크니스	←→→+S(100%)	

단검을 발사하는 대거스 쉐도우는 횟수, 데미지, 스피드 모두 만족할 만하다

화면을 어둡게 해 상대의 싸이코 게이지 회복을 무효화시킨다

거데스(중량급)

역시 인공적으로 만들어진 싸이키커 부대원으로 덩치가 있는 만큼 무겁고 무식한 기술들을 사용한다. 중력을 자유자재로 하는 힘을 지니고 있으며 기술들이 하나같이 강력하다. 메테오 버처라는 커맨드 잡기를 지니고 있고, 메테오 햄머는 기술 발생이 아주 빠르다. 아스테로이드 벨트는 주위에 돌덩이를 두르는 기술이며, 그래비티 무한대는 화면 가운데에 블랙 홀을 만든다.

重

기술명	커맨드 (게이지 소비량)	추가 입력 커맨드 (게이지 소비량)
그래비티 불렛	S or →→+S(30%)	
메테오 햄머	←→+L(30%)	
세이빙 월	←→→+L(60%)	
메테오 버처	레버 1회전+L(70%)	커맨드 잡기
아스테로이드 벨트	←↙↓↘→+S(70%)	새틀라이트 폴(단발) :←↙↓↘→+S 새틀라이트 폴(연발) :←↙↓↘→ L+S
그래비티 무한대	←→→+S(90%)	

돌에도 공격력이 있어 적은 방어불능이다

걸핏하면 블랙 홀로 빨려 들어가는 적. 날아가는 돌도 적에게 데미지를 준다

웬디(경량급)

전작의 히로인이며 소속이 없이 독립적으로 행동하는 바람을 다루는 초능력자. 전체적으로 빠른 스피드와 공격력이 아주 돋보이는 편이지만, 다른 게임에서처럼 파워는 약하고 스피드가 빠른 캐릭터들은 다루기가 쉽지 않은 편이다. 에어 크레센트는 포물선을 그리며 날아간다. 실피드 댄스는 주위에 바람을 불러와서 자신의 이동속도를 높이는 기술이며, 트라이 크레센트는 에어 크레센트 세 개를 발사하여 중간에 분리시킬 수 있다. 다른 캐릭터들과는 달리 공격들이 직접공격용이라기 보다는 콤보라든지 기타 전술을 짜기 위한 보조적인 면이 강하다.

風

기술명	커맨드 (게이지 소비량)	추가 입력 커맨드 (게이지 소비량)
에어 크레센트	S or →→+S(30%)	
에어 슬래셔	←→+L(40%)	
실피드 댄스	←→→+L(45%)	이동속도 향상
볼트 스트림	→→+L(50%)	
미라쥬 스텝	←↙↓↘→+L(50%)	
트라이 크레센트	←↙↓↘→+S(50%)	분리: ←↙↓↘→+S
어스 게일	←→→+S(70%)	

볼트 스트림

웬디 옆에 붙어있는 빛이 실피드 댄스의 효과다

승리포즈…. 합장!

레지나(중간급)

불을 다루는 초능력자로 오빠 카를로와 함께 신생 노아에 속해있다. 기술들이 화염인 만큼 화려하고 강력한 기술들을 많이 지니고 있다. 스파크 레인은 여러 갈래의 불꽃을 쏘는 기술이다. 버스트 웜은 모든 '여왕타입'의 필수조건인 채찍기술이다. 기술들 전체가 평이하고 무난한 편이라서 그런지 특별히 눈에 띌만한 점들은 별로 없다. 플레임 체이서는 이동하는 자취마다 불꽃을 남겨놓는 흥미로운 기술이다.

炎

기술명	커맨드 (게이지 소비량)	추가 입력 커맨드 (게이지 소비량)
블레이즈 쇼트	S or →→+S(30%)	분산: S 누르고 있다가 뗌
스파크 레인	←→+L(40%)	
파이어 블래스트	←→+S(40%)	
버스트 웜	←↙↓↘→+L(40%)	방향 변화: 레버로 조절
하이퍼 네이팜	←↙↓↘→+S(40%)	폭발: 발사 후 S
플레임 체이서	←→→+L(50%)	화염을 남겨놓으며 이동
아토믹 버너	←→→+S(80%)	

노멀 대쉬, 퀵 대쉬, 슬라이드 대쉬에 불꽃을 남긴다

카를로(중간급)

전작의 웡과 비슷한 외모를 하고 있는 카를로. 물을 다루는 카를로는 왠지 모르게 너무 썰렁해 보인다(소게츠와 같은 화려한 물체비들을 많이 봐서 그런지?). 기술들이 나쁜 편은 아니지만 특별히 좋다고 할만한 것은 없으며 웬디와 마찬가지로 보조적이라는 인상을 많이 주는 편. 아쿠아 자벨린은 발사한 뒤 양옆으로 물줄기를 쏘아대며 하이드로 트랩은 상대의 공격을 튕긴다.

水

기술명	커맨드 (게이지 소비량)	추가 입력 커맨드 (게이지 소비량)
하이드로 스파이럴	S or →→+S(30%)	
아쿠아 자벨린	←↙↓↘→+L(40%)	물줄기 발사: 발사 후 L or S
하이드로 블레이드	←→+S(40%)	
하이드로 트랩	←→+L(45%)	상대 공격을 튕김
버블 마인	←→→+L(50%)	상대의 공격에 닿으면 폭발
아쿠아 김렛	←↙↓↘→+S(50%)	횟수 증가: L or S or L+S
서펜트 프레스	←→→+S(80%)	

아쿠아 자벨린

게이츠(중량급)

게이츠는 다른 사람들과 달리 초능력자가 아니라 인위적으로 개조된 사이보그이다. 중량급이라 파워 자체는 꽤 높은 편이지만 공격을 하면 나가는 총알이나 미사일은 왠지 마음을 아프게 한다. 이동 속도가 느린 편이고 콤보에 별로 기대할 것도 없다. 기본적인 따발총 공격으로 견제를 하다가 플라스마 캐논 등으로 한방 한방 착실히 때려나가는 공격이 필요하다. 올 레인지 미사일은 말 그대로 전방위로 미사일을 퍼붓는다.

機

스턴 스파크. 불꽃놀이인가?

기술명	커맨드 (게이지 소비량)	추가 입력 커맨드 (게이지 소비량)
토우 미사일	S or →→+S(30%)	
부스트 암	←↙↓↘→+S(30%)	더블 부스터: ←↙↓↘→+L(30%) 파일 벙커: ←↙↓↘→+S(30%)
스턴 스파크	←→+L(40%)	
G-크래커	→→+L(45%)	
플라스마 캐논	←↙↓↘→+L(45%)	
올 레인지 미사일	←→→+S(80%)	

ARCADE

제로의 3번째 여름이 다가온다!!

스트리트 파이터 제로3

서서히 밝혀지는 신시스템 'ISM셀렉트'과 캐릭터들!! 이번 작품에 새롭게 등장한 'ISM셀렉트'와 '가드 크러쉬'에 대해 철저히 분석한다.

"ISM"... A NEW BEGINNING

▶제작사: 캡콤 ▶장 르: 격투액션
▶발매일: 미정

ISM셀렉트는 무엇인가?

'ISM'은 플레이어 개인주의를 명백히 나타내는 것으로 3종류인 ISM(모드)중에서 자신이 '나는 이거야'라고 생각하는 것을 선택하는 시스템이다. 3종류의 ISM은 X-ISM, Z-ISM, V-ISM으로 불리고 각각 커다란 특징을 갖고 있다. 캐릭터 선택 후에 선택한 ISM에 따라 캐릭터 성능이 크게 변화한다. 각 ISM의 차이는 주로 게이지 사용이지만 세밀한 부분도 변화한다. 기술 성능뿐만 아니라 캐릭터 그래픽까지 변화되는 경우도 있다. 전 25명의 캐릭터로 한 캐릭터당 3종류의 ISM이 있기 때문에 합계 75명이 된다??

우선 캐릭터 셀렉트

ISM 셀렉트를 하자

그리고 대전이다!!

제로 카운터

「제로 2」에서는 굉장히 만능이였던 방어수단 제로 카운터. 게이지를 소비하는 방어수단이였지만 지나치게 만능이여서 버전업판 「제로 2α」에서는 소비량을 증가시켰을 정도였다. 그리고 이번 「제로3」에서는 전 게이지(3레벨)를 소비하게 되어 있다. 또 개발 도중이므로 변경될 가능성은 있지만 대량 소비는 변하지 않은 것 같다.

X-ISM

X-ISM의 특징은 슈퍼 콤보가 한 종류 밖에 없고 슈퍼 콤보의 레벨도 한단계 밖에 없다. 그러나 게이지는 다른 ISM보다 모으기 쉽고 슈퍼 콤보의 위력은 Z-ISM의 레벨3에 필적할 정도로 일발 역전에 좋다. 또 X-ISM에는 제로 카운터가 없어 게이지는 오로지 슈퍼 콤보로만 사용한다. 따라서 게이지 사용에 고심할 필요가 없어 초보자에게 권할 수 있는 ISM이다. 그밖에도 이동 스피드가 약간 빠른 점과 기술 캔슬 시간이 길어진 점을 들 수 있다. 또한 공격하기 쉽고 연속기도 노리기 쉽다. 결점으로서는 중단(앉아 가드 불능)공격이 존재하지 않는다는 것. 중단을 다용하는 캐릭터는 괴롭겠지만 그렇지 않은 캐릭터는 그다지 문제되지 않는다. 도발도 존재하지 않는다.

X-ISM의 춘리는 차이나복장으로 스피닝 버드 킥을 사용한다

Z-ISM

Z-ISM은 기본적으로 「제로2」의 이미지로 슈퍼 콤보는 한 캐릭터당 2~3종류 갖고 있다. 전작과 같이 각각 슈퍼 콤보에는 1~3레벨이 설정되어 있어 레벨을 선택해 슈퍼 콤보를 언제라도 발동할 수 있다. 오리지널 콤보는 V-ISM 특유의 시스템으로 Z-ISM에서는 사용할 수 없다. 「제로2」와의 큰 차이점은 이 정도. 제로 카운터는 전 게이지를 소비(예정)

X-ISM의 슈퍼 콤보

앨딩조차 뚫어버릴 레벨3(에 필적할) 싸이코 크러셔

V-ISM에도 있는 제로 카운터. 가드한 순간에 커맨드를 입력하면

정확히 반격해 주지만 게이지를 전부 소비한다

캐미의 슈퍼 콤보

레벨2가 되면 상대를 띄울 수 있다

하지만 사용할 수 있다.

V-ISM

위의 두 ISM은 지금까지 스파2 시리즈에서 계승된 것이 있었지만 이 V-ISM은 어느 것에도 속하지 않는 새로운 ISM이다. V-ISM의 제일 특징은 슈퍼 콤보가 없고 새롭게 바뀐 오리지널 콤보만을 탑재하고 있다. 전작 오리지널 콤보와 같이 통상기, 필살기를 멋지게 연결하기도 하지만 곳곳에 차이점이 보인다. 그 중 한가지는 잔상 세개 중 제일 마지막 것이 공격 판정을 갖고 있다. 공격력이 단순히 2배 되므로 파괴력은 오리지널 콤보를 능가한다. 또 발동 커맨드에 따라 잔상 간격을 조절할 수 있다. 간격

잔상 간격을 조절(발동시 결정)하면 다채원 공격도 가능하다

이 넓은 커스텀 콤보를 선택하면 시간차 공격과 상대를 좌우에서 좁혀드는 공격도 가능한 것 같다. 역으로 간격이 좁은 오리지널 콤보계는 연속기 전용이다. 테크닉은 필요하지만 무한 가능성을 숨기고 있는 것이 이 V-ISM이다.

새롭게 바뀐 오리지널 콤보, 커스텀 콤보 발동

최후 잔상도 공격력을 갖고 있다

신시스템 가드 크러쉬

「제로3」의 화면을 보면 알 수 있듯이 체력 게이지 아래에 새로운 게이지가 존재한다. 이 게이지는 ISM셀렉트같이 「제로3」의 전국을 크게 바꾸는 가능성을 숨긴 '가드 내구게이지'라 불리는 것이다. 가드 내구게이지가 제로가 된 순간 철벽의 가드는 붕괴되어 버린다. 이것이야말로 「제로3」 신시스템 제 2탄 '가드 크러쉬'이다.

가드 내구게이지는 공격할 때에 감소하지만 시간에 의해 회복해 간다. 가드하고 있는 시간이 길수록 위험하게 된다. 가드 내구게이지가 제로가 되면 가드 크러쉬가 발생하여 큰 허점이 된다. 이 때 공격을 하면 확실히 대미지를 줄 수 있다. 가드측 게이지에 주의하고 있으면 가드 크러쉬 ➡ 슈퍼 콤보를 노릴 수 있을 것이다. 한번 가드 크러쉬가 발생하면 왠일인지 가드 내구게이지의 최대치가 감소해 버린다. 자주 가드 크러쉬를 하면 한번 연계공격으로 붕괴될 가능성도 있다. 가드 크러쉬가 설정되어 보다 적극적인 전투가 전개될 것이다. 공격측은 크러쉬를 노리기 때문에 공격하고 방어측은 가드 할 수 없는 상황에 빠지므로 반격으로 연결된다. 이 시스템에 의해 제로 전선이 변화하는 것은 쉽게 연상할 수 있다.

이런 상태에서 점프 공격을 가드한다면

가드 크러쉬가 되어 허점이 생긴다

착지 슈퍼 콤보를 노리고 있으면 확실히 입력해 버린다

일단 가드 크러쉬에 버리면 최대치가 감소해 버리므로 주의하자!!

친숙한 멤버 모두 등장

스타2 시대를 거쳐 친숙한 캐릭터가 일부 부활하며 「제로 2」캐릭터는 한명도 빼놓지 않고 전원 등장한다. 물론 던지기 기술의 리뉴얼과 신기술의 추가 등 「제로 2」와는 비교할 수 없는 재미를 선사한다.

가이

무신류 제 99대 정통계승자. 메드 기어뿐만 아니라 미국의 갱, 마피아를 파괴시켰다고 하지만 대부분은 수수께끼에 싸여 있다.

가이와 로우 킥. 콤보가 풍부해진 것 같다

무신류 – 일대 다수라는 절대 불리의 상황을 극복해 나가기 위해 생겨난 무술. 그 역사는 깊고, 무신류 전모를 본 사람은 아직 없다.

소돔

X-ISM의 소돔은 칼로 싸운다. 리치가 긴 것 같다

롤렌토

일찍이 메트로시티를 지배하고 있던 범죄조직. 해거 시장의 딸 제시카를 유괴해 완전한 지배를 꾀했지만 코디, 가이, 해거 3명에 의해 파괴돼 버렸다. 현재 그 잔당은 개개로 활동하고 있다.

로렌토에 신 슈퍼 콤보가 추가되었다

ARCADE

기필코 월드컵 우승은 코리아다!!

버철 스트라이커 2 버전 98

월드컵 시즌과 맞물려 속속 축구게임이 발매를 서두르고 있다. 그러나 아직까지도 최고 인기를 누리고 있는 세가의「버철 스트라이커 2」최신 작「버철 스트라이커 2 버전 98」이 등장한다. 모든 룰과 팀이 월드컵 참가국으로 변경됨은 물론「2」와는 큰 변화를 실감할 수 있다. 이번 호에서는 포인트가 되는 중요점과 플레이상의 주의를 체크해 본다.

▶제작사: 세가 ▶장 르: 스포츠
▶발매일: 미정

최신 버전은 플레이하기 쉬운 것이 특징이다

「버철 스트라이커 2 버전 98」의 특징은 전작과 비교해 조작하기 쉽다는데 가장 큰 차이점이 있다고 할 수 있다. 지난 호에 이어「2」와의 차이점에 대해 소개한다.

태클에 대해

태클에는 스탠딩 태클과 슬라이딩 태클 두가지 종류로 구분된다. 이번에도 조작은 동일하여 쇼트 패스버튼으로 슬라이딩 태클. 스탠딩 태클의 경우 거리가 다소 떨어진 느낌이 든다. 또 슬라이딩 태클은 상대와 떨어진 위치가 아니면 스탠딩 태클이 되어 버린다.

상대가 가까울 때에는 스탠딩 태클로

상대가 멀 때에는 슬라이딩 태클

트랩에서의 움직임

이번 버전 98에서 제일 큰 변경된 점이라고 한다면 트랩에서 움직임으로 굉장히 빨라졌다. 이로 인해 게임 전체 스피드가 빠르게 되어 빠른 시합 템포로 즐길 수 있게 되었다.

트랩한 후

볼 전개가 굉장히 빠르다

키퍼 조작

최신작에서는 키퍼 머리가 상당히 좋다. 전작은 볼을 캐치한 후 킥밖에 할 수 없었지만 이번에는 킥, 오버 드로우, 언더 드로우 3가지 선택이 가능하다.

전작「스트라이커2」에는 없었던 표시가 화면 오른쪽 아래에 표시되어 있다

자기 팀의 위치를 확인한 후 드로인을 하자

드로인의 변화

드로인을 할 때에 던지는 방향을 바꾸면 자기 팀이 약간 움직여도 패스할 수 없는 경우도 생긴다. 자기 팀의 위치가 확인된 경우라면 멀리 떨어진 사람에게도 패스가 가능하다.

골 킥

골 킥은 종래대로 크게 전방으로 찬다

오버 드로우

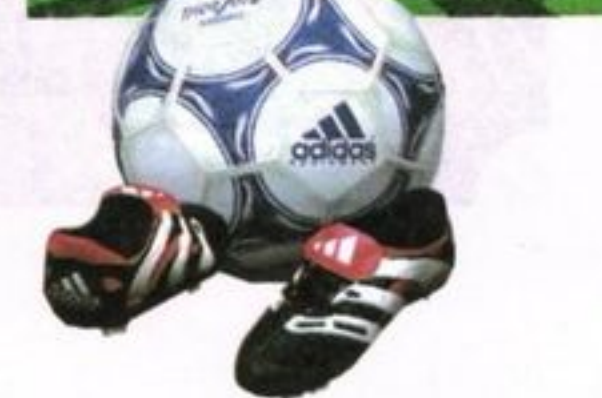
킥보다 비상 거리가 짧지만 정확하게 자기 팀에게 패스한다

언더 드로우

재빨리 시합을 전개하고 싶을 때에는 언더 드로우로

골 러쉬 시에 시합 결과를 표시한다

매회 시합이 끝날 때마다 승자 팀의 골인 장면이 리플레이되는 골 러쉬. 여기에서는 새롭게 그 시합의 상세한 결과가 표시된다. 표시된 내용은 득점, 득점을 넣은 타임, 프리킥의 수, 코너 킥 수, 슛 수, 그리고 시합을 통한 골 지배율 등이다. 이긴 시합의 리플레이를 즐기면서 데이터도 확인할 수 있다.

여기가 새롭다. 체크!!

스트레스 해소엔 단순하고 재밌는게 최고지!!

다이나마이트 형사2

발매 초읽기에 들어간 「다이나마이트 형사2」. 빠르게 진행되는 미션, 다이나믹한 액션과 재밌고 희한하게 생긴 적 캐릭터들이 게임 재미를 한층 더 증폭시킨다.

▶제작사: 세가　▶장 르: 격투액션
▶발매일: 미정

공중에서 헬리콥터로 등장!!

지난 5월 19일 '세가 프라이빗 쇼 98 봄'에 등장한 「다이나마이트 형사2」는 약 80%의 완성도를 보였다. 이번 호는 지금까지 소개되지 않았던 미션 1과 미션 3를 최초로 공개한다. 모든 스테이지는 여객선 내부가 무대지만 진행되는 루트나 출현하는 적이 변화한다.

진입루트는 3가지

미션 3

미션 3은 바다 속에서 침입하는 루트. 처음 전투에서는 애퀄렁을 입은 채 싸운다. 이번에는 자신이 대미지를 입을 때마다 옷이 파괴된다.

처음 방에서는 애퀄렁을 입은 채 싸운다

형사들은 대미지를 받으면 옷이 파괴된다. 진의 모습에 주목

거대한 거리에서 미신건을 발사한다

미션 3에서만 등장하는 차이니 셰이프. 요리사들의 천국?

미션 1

전부 3가지 미션은 처음 여객선에 침입시 데모가 모두 다르게 연출되어 있다. 다른 데모 연출은 각 스테이지에서 진행되는 루트가 바뀌는 것을 플레이어에게 이미지 시키는 역할을 한다.
미션 1에서는 여객선 갑판에 낙하산으로 낙하해 온다.

아이템을 주우면 이름이 나온다

지난번 소개한 거북이 남자. 1대 1이라면 강하지는 않다

프렌치 셰이프

미션 1, 스테이지 2의 보스. 이번에는 카리프해에 전설의 식품 재료가 있다는 소문을 듣고 방문했지만 단순히 거대한 문어(스테이지 3의 보스)라는 것을 알고 의기소침에 있는 모습

미션 1과 3에서 최종 신은 수수께끼 섬으로 무대를 이동한다. 진정한 보스는 도대체?

잡는 건 무조건 무기

그리고 수수께끼 섬으로

여객선 내에서의 격투가 끝나면 배는 대폭발!! 목적을 달성한 테러리스트는 탈출하고 아지트로 보이는 수수께끼 섬으로 되돌아 간다. 내부가 동굴모양을 한 이 섬은 일부에서는 해적의 굴이라고 불리는데….

반드시 되돌아 올 것이다

전작에서 라스트 보스로 등장해 막강의 파워를 자랑한 울프 혼고. 사건 후 체포되어 알카트라즈로 수감되는데 녀석을 태운 수송기가 카리프해 상공에서 돌연 소식이 단절된다. 상황으로 미루어보면 생사불명이지만 역시 녀석은 살아 있다. 게다가 여러 의미에서 놀랄만큼 파워 업을 이뤘다.

ARCADE

세가「스파이크」로 아케이드에 신 장르를 개척한다!!

스파이크(가칭)

SPIKE

지난 5월 19일 개최된 '세가 프라이빗 쇼 98 봄'에서「데이토나 USA2」와 함께「스파이크」가 사람들의 이목을 집중시켰다. 특히「스파이크」는 통신 머신을 사용해 최대 4명의 플레이어가 협력해 적을 물리치는 액션 게임으로 이는 통신을 이용한 멀티 파이팅 개념으로 아케이드 게임 장르에 신기원을 이룩할 게임을 벌써부터 업계의 주목을 받고 있다.

▶제작사: 세가 ▶장 르: 격투액션
▶발매일: 미정

ARCADE

새로운 "격투 액션"의 모습이 여기에 있다!!

올 여름 발매 예정으로 잡고 있는 세가의 신작 게임「스파이크」는 언뜻 보기엔 격투게임같다. 단, 종래의 대전 격투와 다른 2가지의 특징이다. 그것은 '대전이 아닌 협력형'이라는 것과 그리고 2인 이상 4인까지 많은 사람이 동시에 플레이가 가능하다는 점이다. 1대 1이라는 시추에이션이 아닌 이상 대적하는 적 캐릭터도 복수 등장한다. 복수의 플레이어를 광파이버 케이블로 연결시켜 다수화를 시킨 네트웍형 격투액션 이라고 할 수 있는 것이다.

Point 1 멀티 환경은 게임에 혁명을 일으킬 것인가?

- 4인 동시 멀티 플레이 가능
- 플레이어 VS CPU
- 협력 플레이 중시

「스파이크」에서 가장 중요한 키워드, 그것은 다수 참가자에 의한 통신 플레이이다. 물론 과거에도 액션 게임에서 4인 이상의 동시 플레이가 가능한 작품은 몇 개가 있었지만 하나의 통체에 한 명이 전용으로 각자가 독자의 시점으로 활약하는 액션이었다. 복수 플레이에 의한 재미는 종래 게임에서는 느낄 수 없는 압도적인 재미를 제공해 줄 것이다.

개개의 참가 플레이어에 적은 그 장소의 위치를 확인해 제각기 습격해 온다. 지금까지 없던 긴박감이!

Point 2 매력넘치는 캐릭터들

- 주인공 이름은 스파이크
- 선택 가능한 플레이어는 4명?
- 진화된 CG모델링

이번 작품의 등장 캐릭터는 현재 확인되어 있는 것이 4명. 「VF3」제프리같이 근육 질감이 리얼하게 표현되어 보다 자연스러운 움직임을 보여준다.

모델 3 작품 최강이라는 모델링에도 주목하자

○CG로 표현된 흑인 남성이 이번 작품의 주인공인 스파이크. 데모에서도 볼 수 있듯이 그와 함께 행동하는 소년과의 관계는…

Point 3 게임으로서 재미를 추구한 스토리

- 전 12 스테이지
- 스토리는 분기형
- 플레이어 수에 의해 시나리오 전화

스토리는 아직 공개되지 않았지만 게임중 플레이 전개는 하나의 스테이지 내에 복수의 에리어가 존재해 플레이 방법에 따라 그 뒤의 난이도와 다음 전개가 크게 변화한다. 참가하는 사람수와 도중에 참가하는 타임에 따라서도 시나리오가 분기하는 가능성도 생각해 볼 수 있을 것이다.

주인공 뒤에 얽혀 있는 수수께끼 꼬마, 이 꼬마의 비밀은?

Point 4 감각에 따르는 조작방법이 제안된다?

- 「VF」시리즈 'PKG'은 폐지?
- 360도 대응하는 조작형태

움직일 수 있는 필드가 전화좌우 (+상하!)로 넓어져「스파이크」는 "레버 +3버튼에 의한 조작"이라는 종래 스타일과는 전혀 다른 조작법이 고안되어 있는 것 같다. 시행착오 끝에 개발 팀이 개발한 굉장히 심플하지만 위화감없이 조작할 수 있는 조작체계의 완성도는 높다라고 자랑하는데 과연 그 실체는? 철골을 뽑아 무기로 할 수 있는 등 게임성에도 크게 기대해 본다.

○실제로 있는 것같은 리얼함. 그 스테이지 자체에도 다수의 장치가?

○맨손으로 싸우는 것뿐만 아니라 다양한 물건을 잡아 무기로 사용할 있는 높은 자유도도 매력적이다

Point 5 광대한 공간이 연출하는 슈퍼 리얼

- 「VF」의 80×80배라는 공간을 재현
- 리얼 월드를 모델한 디자인

건축설계 스탭도 참가해 재현했다는 이번 무대는 하나의 마을을 재현하는 대규모 모델링 제작이 진행되었다. 위화감없는 리얼 필드를 실현시키기 위해 장치도 곳곳에 설치되어 있다.

움직이는 엘리베이터를 올라가면서 적을 쓰러뜨리는 장면. 이런 액티브하고 통쾌한 액션을 맛 볼 수 있다

국내 개발사 유니코의 슈팅게임

제로 포인트

무더운 여름, 더위로 쌓인 스트레스를 날려버리는 데는 역시 슈팅게임이 제격이다. 두꺼운 공략집을 보며 고민할 필요도, 오랜 시간의 노력을 들일 필요도 없이 단순히 나타나는 적을 없앤다. 어찌 보면 단순하지만 이것이야말로 게임의 본질일 수도 있다. 국내 게임 개발 전문 업체인 유니코에서 개발한 건 슈팅 게임 「제로 포인트」가 바로 그것이다.

▶제작사: 유니코 전자 ▶장 르: 건슈팅
▶발매일: 발매중

제로 포인트의 이모저모

그래픽

일단 처음 게임을 접하게 되면 세계 유수 게임 회사의 작품과 비교해도 전혀 손색이 없는 깔끔한 그래픽과 귀여운 캐릭터를 볼 수 있다. 256색 이상의 칼라를 사용하여 대부분 3D로 제작된 그래픽은 플레이어가 게임에 더욱 몰입할 수 있게 해준다.

깔끔한 3D 그래픽

게임성

50여개의 다양한 스테이지로 다양한 게임을 즐길 수 있고, 게임의 지루함을 최대한 줄이고 재미를 극대화하기 위해 짧고 간결한 미니 게임들을 계속 선택하며 스피디한 진행을 할 수 있다. 또 자칫 간과하기 쉬운 스토리도 충실하여 더더욱 재미를 살렸다. 또 기존의 대부분 건 슈팅에서 사용하던 전동식 건 콘트롤러(이하 건콘)를 답습하지 않고 자체 기술로 기계식 건 콘을 개발하여 고장의 위험과 가격을 대폭 줄이면서 사용시의 만족도는 그대로 유지했다. 물론 국내 개발작이기 때문에 게임기 가격도 상대적으로 싼 편이라 플레이어들이 저렴한 가격에 게임을 즐길 수 있는 환경을 마련하였다.

게임기 통체의 모습

제로 포인트 간단 가이드

게임 방법과 진행 방법 등을 간단히 공략해 보기로 하겠다. 물론 직접 게임을 하면서 방법을 습득하는데도 큰 어려움은 없지만 여기서도 고수는 있기 마련. 챔프 독자들을 좀더 파워 플레이어로 만들기 위해 게임의 룰과 몇몇 스테이지 공략법을 정리한다.

스테이지 종류

게임 스테이지는 총 52개가 있으며 액션 스테이지는 49개, 보너스 스테이지는 2개, 라스트 스테이지 1개가 있다. 스테이지 하나 당 4개의 미니 스테이지가 있고 4개 중 1개는 VERY HARD 스테이지이다. 8개의 스테이지를 클리어하면 1번의 보너스 게임을 즐길 수 있다.

스테이지 공략

1. 엘리베이터 안에서

3개의 엘리베이터 문이 열릴 때마다 랜덤으로 흉악범이 나타난다. 주민들에게 피해를 주지 않고 흉악범들만 맞춰야 한다. 주민을 맞출 때마다 라이프 1개씩 감소.

2. 오리 사냥

화면 가득 날아다니는 오리들을 마구 맞추자. 게임 시작시 지정한 숫자 이상만 맞추면 OK! 총알 숫자 제한이 없으니 마음껏 난사하자.

3. 유원지에서

풍선에 매달려 있는 스마일을 맞추자. 단 1P는 빨간 스마일, 2P는 파란 스마일만 맞춰야 한다. 상대방 것을 맞추면 라이프 1개 감소.

4. 과일나라

벽에 붙어있는 통에서 나오는 과일들을 맞추자. 게임 시작시 지정된 수 이상만 맞추면 통과! 총알 제한이 없으니 마음껏 난사하자.

5. 날치 떼

쉴새 없이 나타나는 날치가 물고 있는 스마일을 맞추자. 단 1P는 빨간 스마일, 2P는 파란 스마일을 맞추어야 한다. 상대방 것을 맞추면 라이프 1개 감소.

6. 악어 떼가 나타났다!!

끊임없이 밀려드는 악어 떼를 화면 맨 아랫부분을 지나기 전에 모두 물리치자. 한 마리가 지나갈 때마다 라이프 1개 씩 감소.

7. 사격장

각자 자신의 과녁판에 늘어서 있는 스마일을 맞추자. 역시 1P는 빨간 스마일, 2P는 파란 스마일. 게임 시작시 지정한 일정 점수 이상을 통과하면 OK!

8. 천사를 보호하라

끊임없이 나타나는 악마의 무리들로부터 천사를 보호하는 것이 임무. 게임 시작시 지정한 일정 수 이상의 악마를 맞추면 OK!

이 외에도 굉장히 많은 스테이지들이 있지만 지면 관계상 생략한다. 남은 일은 독자여러분들이 직접 즐겨보는 일뿐!! 아마도 입안 가득 미소를 머금게 될것이다.

ARCADE

아케이드 게임 그 소문과 진상

이 코너는 아케이드 게임계에 만연하는 소문과 그 소문의 진상을 밝혀보는 코너입니다. 혹 진실을 알고 싶은 소문이 있다면 엽서로 보내주시기 바랍니다. 충실한 정보 수집으로 독자 여러분의 궁금증을 해소해 드리겠습니다.

철권 3계에 떠도는 소문

소문 1 철권 3의 버전업 판이 출시된다고 합니다. 새 버전에서는 기존의 개조 기판에서 선택할 수 있었던 숨겨진 캐릭터들 이외에 플레이 스테이션용 「철권 3」에서만 선택 가능했던 Dr. B, 곤이 선택 가능하고 「버철 파이터 3tb」와 같은 방식의 2인 팀플레이가 가능하다고 합니다.

진상 수집한 정보에 의하면 소문의 근원이 된 「철권 3」 버전업 판 실제 아케이드 기판이 아니라고 합니다. 플레이스테이션의 「철권 3」를 개조하여 팀플레이만 가능하게 한 후 게임기 통체 내에 내장해서 판매할 예정이라는군요. 실제 청계천의 게임기 유통상가에서 전시를 해놓기도 하였지만 아직 설치한 오락실은 한번도 못 봤습니다. 결국 버전업 판이 아닌 가정용 「철권 3」의 개조라고 보는것이 알맞겠죠. 아직 남코에서 발표한 「철권 3」의 버전업 계획은 없습니다.

소문 2 인터넷에서 떠돌고 있는 「철권 4」기획에 관한 소문. 대충 정리해보면 다음과 같습니다.

■주제: 카즈야의 부활

2에서 용암에 빠져 죽은 카즈야의 신경조직을 채취하여 사이버 카즈야로 부활하게 됩니다.

■변경점

① 스테이지의 지형 차가 생긴다
② 스테이지 내에 존재하는 물건을 사용한 공격
③ 스테이지 안을 자유롭게 돌아다닐 수 있다
④ 다운시 지형에 따른 대미지의 차이가 생긴다
⑤ 호흡에 관련된 게이지의 등장
⑥ 대미지를 입은 부위의 능력치 다운
⑦ 코끼리의 등장

진상 현재 인터넷에서는 무수한 「철권 4」의 소문이 떠돌고 있습니다. 아직 남코에서 정식으로 발표한 것은 없지만 상당한 신뢰성을 지닌 홈페이지에서도 이러한 소문들을 다루고 있으니 만큼 어느 정도의 진실을 내포하고 있는 것이겠죠. 일단 가장 신뢰성이 있는 것은 스테이지의 다양화입니다. 철권 시리즈에서 버파 시리즈와 같은 스테이지 처리를 못한 이유는 하드웨어의 폴리곤 처리 능력의 한계 때문입니다. 그러나 「철권 4」가 남코의 신 기판에 의해 발매된다면 폴리곤 처리 능력이 비약적으로 향상된 기판일 것이고 그렇게 되면 지금의 무한 링은 폐지되겠죠. 그리고 「버파 3」의 링과 같은 형식이나 더욱 개량된 형식의 링을 보여줄 것입니다. 「에어 가이츠」가 「철권 4」를 위한 시험작이라는 가정 하에서 볼 때 변경점 2와 3도 충분히 실현 가능성이 있습니다. 변경점 4의 경우는 상당히 신뢰성 있는 홈페이지에서 나온 정보입니다. 스테이지의 바닥이 여러 종류(EX. 모래, 돌, 흙 등)로 이루어지는데 이 때 어디로 떨어지느냐에따라 추가 대미지의 크기가 달라진다고 합니다. 변경점 5의 호흡에 관련된 게이지도 어느 정도의 신뢰성이 있습니다. 하지만 만약 남코에서 기획 중이라고 해도 게임성에 문제가 생기면 취소가 될 수 있습니다. 이 게이지의 사용 방법을 예측해보면 일정하게 호흡 게이지가 움직이고 그에 맞추어 기술을 발동해야 한다. 같은 것입니다. 또 변경점 6의 경우는 「버파 4」의 소문에서도 꾸준히 나돌고 있는 것입니다. 예를 들어 니나의 관절기를 당했을 때 그 부위를 일정시간 사용할 수 없다든지 상처 부위를 사용했을 때 대미지가 추가된다든지 하는 것입니다. 변경점 7의 경우는 거의 신뢰성이 없는 것인데 그 동안 갖가지 동물로 어린이들을 즐겁게 해주었던 철권 개발진의 괴벽을 보면 실현가능성이 없는 것도 아닙니다.

버철 스트라이커 2의 소문

소문 1 막을 수 없는 슛이 존재한다.

진상 막을 수 없는 슛은 없습니다. 하지만 요즘 일명 독수리 슛으로 명명되어 플레이어들의 지탄을 받고 있는 버그에 가까운 슛이 있긴 합니다. 방법에는 개인차가 있지만 보편적인 방법은 센터 써클과 상대편 페널티 에어리어의 중간 지점에서 파워 게이지를 MAX로 하고 슛을 쏘면 포물선을 그리며 날아가서 골인이 됩니다. 특히 원톱의 포메이션을 가진 팀은 투톱 포메이션 팀이 이런 슛을 쏠 때 거의 막기가 힘들죠. 진상 슛을 쏘기 전에 저지하는 방법밖에 없습니다. 너무 이것만 쓰면 오락실 폭력 사태의 피해자가 될 수도 있으니 주의!

소문 1 FC, SEGA이외에 숨겨진 팀이 존재한다?

진상 새로이 숨겨진 팀이 발견되었습니다. 팀명은 Yuki Chan입니다. 「버철 파이터 3」의 Akira Yuki와 Pai Chan의 성을 따서 이름을 지은 듯. 팀 구성원은 눈사람, 유령, 멕시코인, 다람쥐, 거북이 등입니다. 개개인의 능력치가 FC, SEGA와 필적할 정도로 강하고 캐릭터들이 정말 귀엽습니다. 프리 킥은 언제나 눈사람이 차는데 너무 덩치가 커서 진행 방향이 안 보이는 단점이 있네요. 고르는 방법은 다음과 같습니다.

> 일본에서 스타트 버튼 ➡ ↘스타트 ➡ ↓스타트 ➡ ←스타트 ➡ →스타트 ➡ →스타트 ➡ ↙스타트 ➡ ↓스타트 세 번

마지막엔 러시아 팀의 위에 커서가 멈춥니다.

보내실 곳

(121-160) 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 게임챔프 「아케이드 소문과 진상」담당자 앞.

아케이드 집중 공략 Q&A

이 코너는 지난 호에 나간 아케이드 집중 공략의 질문을 우편으로 받아 답변해주는 곳입니다. 공략에 빠진 부분이나 이해가 안가는 부분을 질문하시면 그 공략 담당 필자의 답변을 보실 수 있습니다. 또 공고가 나간 게임 중 자기가 좋아하는 멋진 캐릭터 그림을 보내주시면 챔프 점수 500점을 드립니다. 그럼 독자 여러분의 많은 참여 부탁드립니다.

대상 공략: 7월호 「플라즈마 스워드」 집중 공략
담당 필자: 문제성, 김소민

보내실 곳: 121-160 서울시 마포구 상수동 324-1 범경 빌딩 5층 월간 게임챔프 「아케이드 Q&A 담당자」앞
마감: 1998년 7월 26일

Q&A 스타트!!!

Q 플라즈마 스워드에서 새로 생긴 M버튼의 용도 중 대쉬가 있는데 레버로 하는 대쉬와의 차이는 무엇인가요?

A 동작 자체만으로는 큰 차이점이 없습니다. 하지만 고수끼리의 대전에서는 1프레임이 아쉬운 법. 레버로 ➡➡을 입력하는 것보다는 ➡M을 입력하는 것이 빠르겠죠? 미묘한 것에서 차이가 나기 시작하면 결국 대전에서 패배하게 됩니다. M버튼 대쉬를 연습하시길.

Q 쥰 & 엘의 공중 콤보 중 링 드로워 ➡ 링 드로워 ➡ 링 드로워로 이어지는 연속기가 잘 안됩니다. 쉬운 방법을 알려주세요

A 쥰과 엘의 공중 콤보 중 가장 어려운 것을 질문해 주셨네요. 일단 플라즈마 게이지가 3개 모여야 합니다. 그리고 플라즈마 필드를 히트시킨 후 버튼 연타로 링을 계속 발사합니다. 그러다 플라즈마 게이지의 지속 시간이 끝날 때쯤 점프를 하면서 계속 발사하면 쥰 & 엘이 상대 캐릭터보다 먼저 지상으로 내려오게 됩니다. 이 때 다시 플라즈마 필드를 발동시켜서 같은 콤보를 반복하면 됩니다. 점프의 정점에서 플라즈마 필드가 끝나도록 타이밍을 맞추는 것이 어렵네요. 수련만이 해결해줄 수 있습니다.

Q G·빌슈타인의 '셰도우 빌슈타인'이라는 기술은 어디에 사용하는 것인가요?

A 셰도우 빌슈타인은 도무지 용도를 알 수 없는 기술입니다(무책임 필자..). 완전히 모습이 사라지는 것도 아니라서 상대의 가드를 혼란시킬 수도 없고 공격을 하거나 맞으면 모습이 나타나 버립니다. 도발용으로 만든 기술로 추정되네요. 혹시 이 기술의 사용법을 확실히 아시는 독자는 좀 알려주세요.

Q 빌슈타인의 플라즈마 필드 용도를 가르쳐 주세요

A 저런 공략을 충분히 읽어보지 않으셨군요. 빌슈타인의 플라즈마 필드 특성은 마이티 파워. 바로 플라즈마 필드 발동 후 지속시간 동안 빌슈타인의 파워가 2배 가까이 강해집니다. 필드 안에서 플라즈마 스트라이크도 사용이 가능하니 필드 발동 후 통상기 캔슬 플라즈마 스트라이크 연속기를 자주 사용하세요.
추천 연속기: ⬅B ➡ 플라즈마 필드 ➡ ↘BB ➡ 데들리 브레이크 ➡ 데들리 브레이크

Q 새턴의 콤보 중 요요 콤보 ➡ A ➡ KA ➡ 댄스 위드 미로 이어지는 콤보가 잘 안됩니다. 정말 가능한가요?

A 물론 가능합니다. 새턴과 프린스의 공중 콤보는 거리 조절이 중요합니다. 처음 요요 콤보를 근거리에서 맞춘 후 후속타인 A를 맞추기 전에 약간 앞으로 대쉬해서 상대와의 거리를 줄여야 합니다. 그리고 콤보와 콤보 사이에는 ➡방향으로 입력하고 있어야 상대와의 거리가 줄어들게 됩니다(공중 콤보의 기본). 그리고 KA후 마지막 댄스 위드 미로 캔슬을 재빨리 하는 것도 포인트!!

Q 젤킨이나 이글로 플라즈마 게이지를 사용할만한 콤보를 추천해 주세요.

A 젤킨과 이글은 플라즈마 스트라이크의 발생 시간이 다소 느려서 통상기 캔슬 연속기로는 부적당한 면이 있습니다. 그러나 대신 플라즈마 필드를 3번 사용할 수 있는 연속기가 있죠. 쥰 & 엘의 플라즈마 필드 콤보와 마찬가지로(첫 번째 질문 참조) 플라즈마 필드 발동 후 스카이 재베린을 맞추며 상대를 공중으로 끌어올리면 상대보다 먼저 지상에 떨어지게 됩니다. 이 때 다시 플라즈마 필드 발동! 조건과 타이밍이 아주 까다로운데 일단 링 구석으로 몰아야 하고 높이를 맞추기가 어렵습니다. 여러 번 연습해서 높이와 위치를 익히는 것이 중요하겠죠?

Q 국내에 발매된 「플라즈마 스워드」의 원제가 「스타 글레디에이터2」인데 두 가지 버전의 차이점은 무엇입니까?

A 국내 발매 버전과 일본 버전의 차이점은 아직 발견되지 않고 있습니다. 왜 제목을 바꿨는지가 이해가 안가네요.

알림 다음 호 아케이드 집중 공략 Q&A에서는 「스트리트 파이터 EX2」와 「타임 크라이시스2」에 대해 문의를 받습니다. 게임 진행시 도저히 해결할 수 없는 부분이 있다면 괜히 혼자서 머리를 쥐어 뜯지 마시고 이 코너로 엽서 주세요.

명작 스테이션

사쿠라 대전 Vol. 3

사쿠라 대전 2는 재미있게들 즐기셨습니까?
새턴유저가 아니라서 손도 대보지 못했다고요?
그렇다면 애니메이션 사쿠라 대전을 만나보십시오.
새턴을 가지고 있는 사람이건 아니건,
게임을 해본 사람이건 아니건 하나구미의 인물들과 만나게
해주는 애니메이션 사쿠라 대전! 그 세번째 스토리입니다.

심야의 소녀

제도 동경의 한 구석이 떠들썩하다. 괴증기라 불리우는 미지의 기계 덩어리가 사람들의 주된 얘기거리. 제국 신문의 1면을 장식한 이 사건이 사람들의 주목을 받는 것은 정체불명의 괴증기가 출현했다는 것보다 그 괴증기 협시에 맞서 싸운, 그리고 쓰러뜨린 소녀에게로 모아졌다. 신문기사에도 슬쩍 그 존재를 드러낸 소녀, 하지만 소녀의 정체도 간밤의 사건도 소문처럼 떠돌 뿐이었고, 간밤에 큰일이 있었다는 것을 증명하는 것은 몇 명의 목격자와 깊게 파여 있는 폭발의 흔적뿐이었다. 협시와 맞서 싸운 소녀는 북도일진류 파사검정 앵화방신을 사용하는 하나구미의 신입멤버 신구지 사쿠라였다.

괴증기라 불리우는 괴물체가 제도 동경에 등장

괴증기를 쓰러뜨리는 사쿠라

간밤의 사건으로 제도 동경은 술렁이고 있다

약삭빠른 장사꾼이 '괴증기 빵'을 팔고 있다. 대단한 상술

꿈꾸는 소녀 사쿠라

대제국 극장에서는 로미엣과 줄리오의 공연이 한창이다.

신입멤버 사쿠라에게 맡겨진 것은 연극에 필요한 무대장치를 조작, 이른바 '특수효과 걸'이다. 마리아와 스미레의 공연모습에 완전히 매료되어 버린 사쿠라는 난생처음 접하는 연극이라는 세계에 빠져들게 된다. 사쿠라가 동경에 온 이유는 '제도 방위를 위해서'. 그러나 지금은 연극배우가 되고싶은 어리고 꿈많은 소녀의 모습으로 단원들의 연기를 바라보고 있다. '나도 언젠가…'라는 꿈을 꾸며….

로미엣과 줄리오 공연

사쿠라는 연극에 매료되어 자신이 맡은 일도 잊어 버리고…

아이리스 덕에 간신히 임무완료!

나도 언젠가…

천재는 덤벙이

제국화격단의 신예병기 '광무'의 실험 가동을 위한 준비가 한창이다.

공연이 있었던 다음날 사쿠라는 무대 위에 있었다.

오 드디어 꿈이 이뤄지는 날이 왔도다

마리아가 등장. 화가 난 듯한 모습

사쿠라 : "아 드디어 내 꿈이 이뤄지는 날이 왔도다."
마리아 : "여기서 뭘 하고 있는거야?"

갑자기 사쿠라의 명연기(?)를 막아서는 마리아. 사쿠라는 영문을 모르겠다는 듯이 대꾸한다. 여전히 연극대사를 하는 듯한 과장된 목소리이다.

사쿠라 : "당신은 누구시길래 저를 막는 겁니까?"
마리아 : "잠꼬대 그만하고 일어나지 못해?"

뒷걸음치던 사쿠라는 무대 밖으로 발을 헛디디며 중심을 잃는다. 무대 아래로 떨어짐과 동시에 꿈에서 현실로 돌아온 사쿠라. 사쿠라의 침실에는 이미 전투복 차림을 완벽히 갖춘 하나구미의 나머지 대원들이 서있다.

스미레 : "신입이 늦잠에 잠꼬대까지…. 대단한 정신상태군요."

마리아 : "광무로 전투훈련을 하는 날이라고 얘기했을 텐데!"
사쿠라 : "전투훈련…."

사쿠라가 떨어진 곳은 무대가 아니고 침대

나머지 대원들은 모두 준비완료

잠이 덜깬 듯 한참을 멍하니 있던 사쿠라는 그때서야 분위기 파악을 했는지 허둥대며 준비를 한다.

천재의 뒤에는 실수가 늘 있게 마련인가? 영자갑주를 비롯한 여러 가지 기계의 개발로 하나구미에 힘을 더해주고 있는 홍란. 화격단의 지부인 하나야시키에서 영자갑주를 완성시킨 그녀는 대단한 실력자임에는 틀림없지만 번번이 대폭발로 사람들을 위협하곤 한다.

서둘러 준비를 하다가 또 한번 실수

영자갑주의 어머니라 불러워도 손색이 없는 그녀

어지럿 살아있는 게 용하다. 주위사람들도 용케 살아있다

사쿠라는 구제불능?

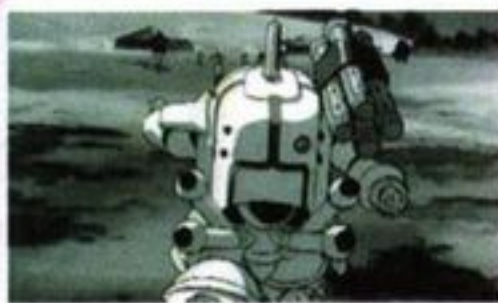
노을이 하늘을 물들일 무렵 지배인실에 요네다와 백작의 모습이 보인다. 어찌된 일인지 요네다의 얼굴은 병원에서 도망나온 환자같은 모습. 지친 목소리로 요네다가 입을 열었다.

요네다 : "그럼 시작할까요? 오늘 있었던 실전테스트입니다."

영사기가 돌아가며 실전테스트 장면을 수록한 영상이 스크린에 비춰지기 시작했다.

백작 : "오! 훌륭하군!"
말대답이라도 하듯 요네다가 대답한다.
요네다 : "여기까지 그렇습니다만…."

여기부터가 문제죠

화면에는 폭주(?)하는 광무가 아군을 향해 돌격하는 모습이 펼쳐진다. 백작은 너무도 놀라 잠시 말을 잃는다.

사쿠라 … 적이냐 아군이냐?

백작 : "…저건??"
요네다 : "사쿠라입니다. 검술도 영력도 누구에게 지지 않을 만큼 강합니다만. 저래서야."
백작 : "…요네다. 내가 하나구미에게 연극을 하라고 지시한 것은…"
요네다 : "제도 동경에 뻗어나가는 악의 기운을 떨쳐내기 위해 신성한 힘을 부르기 위해서죠."
백작 : "…그것뿐만이 아닐세."

하나구미가 연극을 하는 이유?

요네다 : "!?"

제국화격단에 있어서 연극이란 여러가지 의미를 지닌다. 첫째 화격단의 모습을 감추기 위한 수단이다. 둘째는 제도 동경을 덮치고 있는 악한 기운을 떨쳐내기 위한 신성하고 예술적인 행위이다.

세 번째 이유, 어쩌면 다른 모든 이유보다도 이것이 가장 큰 이유가 될 것이다. 영자갑주를 조종하는 데는 엄청난 영력이 필요하다. 이 영력을 마음먹은 대로 통제하기 위해서는 고도의 정신력과 집중력이 필요하다. 그 집중력과 정신력을 기르기 위한 수행으로 무대 위에서의 모든 것이 크나큰 도움이 되고 있는 것이다.

하나구미의 문제

실전 훈련을 마치고 돌아온 하나구미는 식당에서 저녁식사를 하고 있다. 사쿠라 덕(?)에 훈련이 엉망이 된 탓인지 모두들 얼굴이 어둡다.

스미레 : "웬일인지 맛있게 먹을 수가 없네요. 잘먹었습니다."
아이리스 : "아이리스도…"

자리를 박차고 나가버리는 두사람. 분위기를 이렇게 만들어버린 장본인 사쿠라 역시 풀이 죽어있다. 신입이며 모든 것이 서툰 사쿠라와 나머지 팀원들 그들 사이에는 보이지 않는 커다란 벽이 놓여 있었다.

실전훈련은 엉망,
저녁식사 분위기도 엉망이 되어 있었다

걱정과 실의 속의 하나구미

칸나는 아버지의 복수를 위해
하나구미를 잠시 떠나 있다

아버지의 복수를 위해 길을 떠난 칸나, 신입 사쿠라, 콧대높은 스미레 등의 문제, 고민 끝에 마리아는 아야메에게 상담을 요청한다.

아야메 : "두번째군요. 다른 대장이 필요하다는 말은…"

마리아는 자신이 이들을 통솔하기에는 한계가 있다는 말을 건넨다. 자기는 리더이기 보다는 리더를 곁에서 보좌하는 쪽이 더 성격에 맞는 듯 하다는 말과 함께….

마리아는 대장역할이 자신에게 맞지 않는다는 말을 건넨다

아야메 : "이왕이면 같은 세대의 남성을 맞아들이는 것도 괜찮겠군요."
마리아 : "예? 남자? 영자갑주를 움직일 수 있는 것은 여자만이지 않습니까?"
아야메 : "그건 알 수 없죠. 찾아볼 가치는 있지 않을까? 대장은 본인의 영력이 뛰어나야할 뿐만 아니라 대원들의 능력을 끌어낼 수 있는 촉매가 될 수 있는 사람이어야 해요."
마리아 : "촉매…라."

남자 대장을 맞아들이는 것을 원하는 아야메

대원들의 능력을 끌어내는 능력,
정말 여자들끼리는 무리?

마리아는 극장 쪽으로 발걸음을 옮긴다. 마침 극장 안에는 무대를 청소하고 있던 사쿠라가 있었다. 청소중의 사쿠라는 피아노 앞에 놓여있던 악보를 집어들어 서툰 솜씨지만 정성스레 노래를 부르기 시작한다. 대제국 극장안에, 하나구미의 대원들에게 사쿠라의 노래가 울려퍼진다. 객석에 앉은 마리아도 조용히 사쿠라의 노래를 감상한다.

요네다 : "초보치고는 꽤 괜찮은 솜씨지?"
마리아 : "!지배인!…마침 잘됐네요… 사쿠라 일로 의논할 것이 있습니다."
요네다 : "사쿠라에게 연극을 시키고 싶다는 거겠지?"
마리아 : "!!"
요네다 : "'배우기 보다는 익숙해져라' 라는 거군. 좋지."

무대를 청소하던 사쿠라가 노래하기 시작한다

노래는 하나구미의 모두에게 울려퍼지고

사쿠라에게 연극을 시키자!

마리아의 얼굴에는 해결책을 찾았다는 듯한 미소가 떠오른다.

크로노스 움직이다!

니혼바시의 이변

드디어 적들이…

하나구미가 갈등을 겪고 있던 그날 밤 동경 니혼바시에 이변이 일어난다. 교각에 금이 가고 다리의 장식등이 떨어져 나가는 등…. 전신을 통해 사건을 전달 받은 요네다가 낮은 목소리로 중얼거린다.

요네다 : "드디어 움직이기 시작인가…"

무리? 아니면…

다음날 아침. 연극 출연자 중에 사쿠라의 이름이 들어있는 것을 본 스미레는 사쿠라에게 마구 화를 내기 시작한다. 전날의 실수도 있고, 자신이 초보자라는 것을 누구보다도 잘 알고 있는 사쿠라는 아무 대꾸도 못하고 당하고 있다. 스미레는 초보, 그것도 실수투성이 초보가 자신과 같은 무대에 선다는 사실이 못마땅했던지 사쿠라를 때리려 하고 이때 뛰어든 마리아와 요네다에 의해 사태는 일단 마무리 지어진다. 초보자 사쿠라가 무대에 서는 것은 정말 무리란 말인가? 낙심한 사쿠라는 배역을 그만두겠다고 하고, 마리아는 자신의 뜻도 모르고 배역에 대해 왈가왈부하는 대원들에게 분노한다. 이때, 그들의 싸움을 가로막는 비상경보!

너 같은 초보자하고 같은 무대에 설 순 없어!

그…그만 두겠습니다

내가 결정한 것을 네 마음대로 그만 둬?

비상경보! 전원 전투태세로!

작전실에 모인 화격단 일동은 요네다의 지시에 따라 출동준비를 한다. 광무를 이용한 첫작전인만큼 지원부대도 작전에 동참하기로 되었다. 그러나 지원부대는 어디까지나 지원부대. 모든 작전은 4인의 여전사의 손에 맡겨진다. 출동이다!

요네다의 작전지시

하나구미 출동

전투

적의 협시들이 다리 위를 빽빽하게 메우고 있는 곳에 사쿠라 일행이 도착한다. 재바르게 작전을 지시하는 마리아. 그러나 실전에 처음 참가하는 사쿠라에게는 작전내용이 전혀 이해되지 않는다.

사쿠라 : "그…그게 뭐죠?"
마리아 : "사쿠라는 뒤에서 대기하도록 해."
사쿠라 : "그… 그렇지만…."
스미레 : "당신 같은 초보자는 그냥 뒤에서 잠자코 있으면 됩니다! 방해나 하지 말아 주세요!"

다리 위를 가득 메운 협시들

전개 저속 전진

당신 같은 초보자는 방해가 될 뿐이야!

사쿠라를 뒤에 남긴채 적을 향해 걸음을 내딛는 마리아, 스미레 그리고 아이리스. 천천히 적들과의 거리를 좁히던 중 갑자기 스미레가 튀어 나간다.

스미레 : "저런 녀석들은 나 하나로 충분해!"
마리아 : "!! 뭐하는 짓이야! 스미레!"
스미레 : "이기면 돼죠? 이기면!"

갑자기 전열을 이탈하는 스미레

스미레의 공격으로 협시들은 하나둘 쓰러져 가지만, 이미 팀웍이며 작전이란 것은 어디에도 없었다. 갑작스런 상황에 흥분한 아이리스는 기관총을 난사하기 시작한다. 겁을 집어먹었는지 아이리스는 이미 통제가 불가능한 상태이다. 아이리스의 총알은 적, 아군 민가를 가리지 않고 발사되고 있었다. 대장으로서의 침착함을 보여야할 마리아도 흥분한 나머지 자신의 힘을 통제하지 못한다.

아이리스가 이성을 잃는다

요네다 : "그게 아니야! 좀더 제대로 진형을 갖추어서 공격해야지! 아니! 아니라니까!"

팀웍이며 단결이 전혀 없는 팀. 눈 앞에 펼쳐진 그녀들의 싸우는 모습에 요네다는 실망의 한숨을 짓는다. 이래서야 전투에서 이길 수가 없다.

흥분한 아이리스,
아군 적군을 가리지 않고 무차별 공격!

이래서야…

그때 문득 요네다는 적들의 기운이 뭔가 심상치 않음을 느낀다. 하나구미의 제멋대로인 전투방식이라면 고전을 하고 있어야 할텐데, 그렇지가 않았다. 적들은 아무런 반격도 하지 않고 하나구미의 공격에 당하고만 있었다. '뭔가가 있다'고 생각한 요네다는 천천히 주변 정황을 살피기 시작한다.

요네다 : "저…저것은!!"

모든 것을 날려버릴 속셈인가?

다리의 반대편 끝에 희미한 그림자로 보이는 것은 거대한 대포였다. 적들은 협시를 미끼로 하나구미를 유인하여 다리째 하나구미를 날려버릴 속셈인 것이다. 상황을 파악한 요네다가 소리쳐 보지만 이미 폭주 상태에 들어선 소녀들에게 그 목소리가 전해질리 만무했다. 요네다의 명령을 들을 수 있는 것은 뒷선에 빠져 있던 사쿠라 뿐. 요네다는 황급히 상황을 설명하고 사쿠라에게 뭔가 손을 쓸 것을 명령한다. 그러나 자신이 아무것도 할 수 없다고 생각하는 사쿠라는 망설인다.

요네다 : "바보녀석! 연극도 전투도 자신의 힘으로 쟁취하는 거야. 그렇게 망설이다가는 아무것도 안돼!"

자신의 힘으로 얻어내는 것! 이제까지

사쿠라 네가 이 상황을 처리해야 한다!

망설이는 사쿠라

모든 것은 자신의 힘으로 얻어내는 거야!

의 실수로 풀이 죽어 있던 그말에 자신을 찾는다. 그녀의 표정에는 의지가 넘치고 있었다.

사쿠라 : "신구지 사쿠라 출격합니다!"

광무를 똑바로 몰지도 못했던 사쿠라. 그러나 지금의 사쿠라는 조금 전까지의 그녀가 아니었다. 적의 포대는 이미 발사 준비를 마친 상태였다. 우물쭈물하고 있으면 동료들뿐만 아니라 다리 위의 모든 것이 날아가 버리게 된다. 긴급상황! 똑바로 걷지도 못했던 그녀가, 그녀의 광무가 달리기 시작한다.

그러나 최고속도로 달려도 대포의 발사

신구지 사쿠라 갑니다!!

그녀의 광무가 달리기 시작한다

를 막기에는 무리가 있었다. 적의 대포는 불을 뿜고! 상황을 극복할 방법은? 사쿠라의 광무가 칼을 뽑아든다.

사쿠라 : "북진일도류! 파사검정 앵.화.방.신!!"

대포가 발사되고

이제 방법은 하나

북진일도류의 비기 파사검정 앵화방신!

적의 대포에서 발사된 탄환을 향해 날아가는 앵화방신! 사쿠라의 엄청난 비기가 날아오는 탄환을 공중에서 소멸시키고, 하나구미, 아니 제도 동경은 위기에서 벗어나게 된다.

이제 사쿠라도 하나구미에 있어 커다란 전투력이 되었다.

협시들과 전투를 벌이던 동료들을 피해…

사쿠라의 비기가 탄환에 명중!

사쿠라 데뷔 결정

다음날 아침 사쿠라는 모두의 앞에서 연극에 출연할 의사를 밝힌다. 요네다의 말 한마디가 그녀의 의지에 불을 붙였다. 스미레는 다소 불만스런 표정을 보이지만 모두의 의사가 그렇다니 어쩔 수 없이 수그러든다. 어제 전투에서 자신감을 얻었는지 사쿠라는 전혀 다른 사람처럼 보인다. 연극에서도 전투에서도 빠지지 않는 당당한 하나구미의 일원이 되어 가는 사쿠라였다.

새대장 오오카미

태정 12년의 어느 봄날 오오카미 이치로가 하나구미의 대장으로 배속받았다.

제 출연 하겠습니다

스미레는 다소 불만스러운 듯한 표정이지만…

사쿠라 : "다녀오겠습니다!"

사쿠라는 새로오는 남자 대장을 맞이하기 위해 달려나간다. 얼굴에는 기쁨과 흥분의 빛을 띄고서….

요네다 : "사…사쿠라! 얼굴도 모르고서 어떻게 알아보려고 그냥 가는 거야?"

하나구미의 일원으로 인정받기는 했지만 덤벙대는 성격은 여전한 사쿠라. 벚꽃이 만발한 어느 공원에서 사쿠라는 걸음을 멈춘다. 벚꽃을 즐기러 나온 많은 사람들 속에서 사쿠라는 흰 제복을 입은 사나이의 모습을 발견한다. 커다란 짐가방을 앞에 두고 생각에 잠겨 있는 듯한 모습. 사쿠라는 그의 앞에 다가가고…. 머지않아 하나구미의 중심이 될 두 사람은 그렇게 첫만남을 갖게 되었다.

오오카미와 사쿠라의 만남

내가 만드는 V-PICK

약 1년전 기타를 직접 친다는 발상과 함께 SCEI에서 「퀘스트 포 페임」이라는 게임이 발매됐다. 피크를 치는 것으로 기타를 치는 느낌을 그대로 느낄 수 있다는 것은 이 게임의 최대 메리트였지만 고가(高價)의 전용 컨트롤러를 필요로 했기 때문에 유저들의 눈길을 끌 수 없었다. 특히 패키지가 너무 커 보따리를 통한 입수도 힘들었다. 그 당시 국내에 들어온 물량도 20개를 넘지 못했다고 한다. 그로부터 1년후 신작 「스톨른 송」이 다시 V-PICK를 들고 우리에게 찾아왔지만 9만원을 호가하는 정품은 복사시디를 애용하는 유저들이 사기에는 너무나 벅찬 것이었다. 필자도 컨트롤러 만이라도 구해보려 했지만 여의치 않았고 결국생각 해낸 것이 '내가 만들자' 였다!

제작도 간단, 조작도 간단

소니의 V-PICK는 안에 있는 판의 떨림에 의해서 신호가 전달되는 방식이다. 하지만 이번에는 제작의 간편을 위해서 안에 있는 두 개의 금속판이 서로 부딪히면 신호가 가는 무식하면서도 간편한 방식을 사용하기로 했다.

이것이 정품 V-PICK

준비물

비고	구입처	가격(원)	설명
피크 2개	레코드점	300-500	크고 잘구부러지는 것, 얇은 것
AV선	전파사	1,500원	게임기에 꼽는 것
AV단자	전자상가	1,000원	부서진오디오나 AV기기용 가능
버튼	대림상가	300원	오락실용 버튼
전선 2가닥	전파사	500원	무지개선 추천(얇은 것)
스틱, OR 패드	게임기점	중고사용	접점에 연결할 장치로 사용

피크는 전기가 통하지 않고 얇은 것으로

수술도구는 이정도

V-피크를 만들자!

스틱 부분

우선 스틱의 나사를 풀고 외장을 벗겨낸다. 그리고 스틱 외장의 편한 곳에 전기인두로 AV단자가 들어갈 구멍을 뚫고 칼로 깎아 다듬자. 다음 전선 2개를 AV단자에 있는 두 부분에 납땜해 주면 된다. 합선되지 않도록 전선의 피복을 조금만 벗긴다. 납땜이 끝나면 본드 등으로 AV단자를 구멍에 잘 끼우면 된다.
다음 R1 or L1 버튼을 보자. 위에 누르는 것이 있고 바로 아래에 신호를 받아내는 스위치가 있다. 이 스위치가 눌려지면서 신호가 가는 것이다. 스위치가 붙어 있는 기판을 보면 납땜된 곳이 두 군데 보일 것이다. 3개가 있는 것도 있지만 그중 하나는 그저 고정을 위해 있는 것이므로 주변 회로와 연결되지 않은 것을 찾아 그것을 빼고 나머지 2개만 찾아내면 된다.
다음 AV단자와 연결된 전선들의 다른 끝을 각각 스위치 아래에 있는 납땜 부분에 붙여 주면 된다. 어디 납이 잘못 붙여졌는가, 서로 합선되는 부분은 없는가 잘 살펴본 후 본체를 다시 조여주면 된다. 참고로 이 작업은 반드시 플레이 스테이션 본체에서 빼놓고 해야한다!

먼저 구멍을 뚫은 다음

단자 쪽은 이렇게

스틱쪽은 이렇게 납땜을 한다

밖에서 보면 이렇게 된다

피크 부분

이렇게 가공하면 된다. 인두에 데이지 않도록 조심! 불조심도!

피크제작에서 가장 중요한 것은 접점이다. 버튼을 한 번 눌러보자. 위의 버튼이 눌려지면 아래에 있는 것이 움직여서 서로 붙는 것이 보일 것이다. 그 붙는 부분을 사진처럼 전기 인두를 이용해 뜯어내고 양면을 평평하게 가공하자. 두 개의 철판 중 다른 한 쪽이 긴 것을 볼 수 있는데 그냥 손으로 끊어도 된다.
이제 가공된 접점의 끝을 보면 두 개의 납땜할 곳이 보일 것이다. AV선을 되도록 길게 한쪽만 잘라내고 안에서 나온 전선을 이 두곳에 납땜시키면 된다. 이곳에는 꼭 절연 테이프 등으로 감아서 서로 합선되는 일이 없도록 한다. 이 정도면 실제 테스트도 할겸 CD를 돌려보자. 스틱에 있는 AV단자에 방금 만든 접점부를 꼽고 접점을 서로 부딪히게 하면 O버튼을 누르는 것과 같은 현상이 나타날 것이다. 다른 곳에 이상이 없는지 잘 확인하고 만약 이상이 있다면 납땜이 잘못되었거나 절연테이프가 잘못 감아진 것이니 처음부터 차근차근 잘못을 찾아보도록 한다.

피크 붙이기

이제 접점 부에 피크를 붙이면 된다. 접점부 뒤에 있는 플라스틱 부분의 위아래에 붙이면 되는데 그 옆을 실리콘 등을 넣어서 손가락에서 오는 힘을 충분히 받을 수 있게 해야한다. 간단하게 한다면 종이로 해서 본드로 붙여 버리는 법도 있다. 완성이 되면 접점부에 이상이 없는지 테스트하고 열심히 플레이하길 바란다!

내구성이 문제

우산도 OK!

이 사제 V-PICK를 다뤄본 분들의 소감은 본래의 V-PICK 보다 감도가 좋다고 칭찬이 대단했다. 하지만 역시 사제라서 그런지 내구성 등에 문제가 있었다. 좀더 튼튼하게 만들 수 있다면 소니에게도 팔아먹을 수 있었을 듯한 상상을 해본다. 가장 문제라면 테니스 라켓 등에서 칠 때이다. 오리지널과 달리 이것은 부딪히는 데가 두 곳이기 때문에 만약 이것을 테니스 라켓 등에 대고 '드르륵~' 갈긴다면 위쪽에 있는 피크가 떨어져 나갈게 분명하다. 이 위아래를 서로 받쳐줄 무언가가 있다면 더욱 완벽하게 되지 않을까 한다. 기타 대용품(?) 으로는 맥주병과 같이 동그라면서도 단단한 물건을 추천한다. 광고에서처럼 다랑어를 잡고 하지 말기를…

챔프 여성독자들의 '게임'이야기

암울했던 80년대만 해도 '여성'의 오락실 출입은
해서는 안될 일로 '터부'시 되고 있었다.
그러나 요즘은 가까운 대학로나 신촌의 큰 오락실을 가면 어렵지 않게
여성 유저들을 찾아볼 수 있게 됐다. 게임계의 여성파워 또한 날로 거세지고 있다.
게임 제작사의 사장에서부터 게임지의 기자, 필자, 그래픽 디자이너,
컨설턴터, 프리랜서에 이르기까지 소위 '게임으로 밥 먹고사는 여성' 들도 늘고 있다.
한 달에 몇 천 통씩 쏟아지는 챔프 애독자 엽서,
이 많은 엽서 속에서 '여성' 유저를 찾아보기란 그리 쉬운 일이 아니었다.
그러나 최근 챔프의 여성유저는 전체 독자의 5%대에 이르고 있으며 점점 늘어나는 추세다.
이 여성 독자들은 게임챔프를 창간호부터 봐 왔던 열성독자들도 있는 반면
지난 호를 처음 구입했던 독자도 있다. 그러나 그들의 공통점이 있다. 'GAME IS MY LIFT'.
남성 독자들이여, 주목하라! 같은 챔프 독자로서, 여성 게이머들이 어떤 게임생활을 보내고 있는지,
어떤 게임을 하는지 궁금하지 않을 수 없다.
게임챔프와의 인연과 그들의 게임에 관한 풀 스토리를 엮어 본다.
또한 챔프의 꽃, '허우적'과 '구구리'의 게임 이야기도 함께 싣는다.

여성유저 여러분, 오락실에서 만나요!

용산 게임점에서 차주연님을 만나세요. 이렇게 생겼답니다!

전 게임챔프를 창간호부터 지금까지 보아 왔고, 스스로를 '게임 매니어'라고 생각할 만큼 수많은 게임들을 접해 보았습니다.

게임잡지는 현재 여러 종류를 보고 있지만 게임챔프는 다른 게임잡지에 비해 정보가 빨라 매달 애독합니다. 다른 책들은 정보의 내용이 늦고, 공략도 다 같아서 별로 살 마음이 들지 않습니다. 그런 모든 것을 충족해 주는 잡지는 역시 게임챔프 뿐이었던 것 같습니다. 하지만 요즘은 그런 부분이 좀 사라진 것 같은데 더욱 분발하시기 바랍니다.
그리고 '퍼즐' 게임밖에 할 줄 모르는 전국의 여성 게이머 여러분! '롤플레잉 게임'을 즐깁시다. 차분한 멋과 진한 감동을 주는 아주 좋은 장르로서 비디오 게임을 접할 기회가 있다면 꼭 해보기를 권합니다. 특히 「파이널 판타지」 시리즈는 정말 권장하고 싶군요. 그리고 '게임' 하면 남자들만 한다고 생각하시지 마십시오. 저처럼 오락실에서 격투 게임을 즐기는 여자들이 아주 많습니다. 저는 「사무라이」 시리즈를 주로 하거든요. 여성 게이머 여러분들도 지금 당장 오락실로 가셔서 격투게임으로 스트레스를 해소하십시오. 아주 즐거울 거예요. 그럼, 앞으로도 더 많은 여성게이머 여러분들을 오락실이나 용산의 게임점에서 뵙기를 즐거운 마음으로 기다리겠습니다.

PC게임지에서 「게임챔프」로

강남여중 2학년에 재학 중인 김성희입니다. 전 게임이라면 끝장을 보고야 마는 「에반게리온」과 〔KOF '97〕의 팬입니다. 전 게임챔프를 처음 샀어요(근데 이렇게 뽑히다니 감격! 감격!).
지금까지는 우리집엔 펜티엄 PC가 있기 때문에 PC게임지를 주로 사 봤습니다. 그러나 제가 너무도 좋아하는 KOF는 전혀 나오지 않았어요. KOF '97 폭주 이오리 & 레오나, 크리스팀 고르는 법들이 게임책에 나와 있다고 말만 들었을 뿐 본 적은 없었거든요. 그런데 우연히 서점에서 책을 고르다가 KOF '97 때문에 게임지를 알게 되었고 그 게임지가 「게임챔프」였습니다.
저는 PS나 SS가 어떻게 다른 지도 잘 모르지만 아케이드 게임은 좋아합니다. 그중 KOF '97을 가장 좋아하고요(KOF96도). 제가 쓰는 캐릭터는 개인적으로도 좋아하는 크리스와 아레나, 마이, 치즈루, 레오나인데 가끔 폭주 이오리를 씁니다(상대방이 야비만 쓸 때).
그런데 KOF '97에 대해 의문점이 많습니다. 오로치를 고르는 사람은 본 적이 없고 제 동생 친구 중엔 '하루스'라고 불리는 꽤 믿을 만한 애가 폭주 쿄와 쿄의 여자 친구를 골라 본 적이 있다고 합니다. 그리고 누구는 94, 95, 96 등이 모두 새턴으로 나온다니!?!? 게임챔프에서 밝혀 주셨으면 좋겠습니다.

게임장 운영하는 부모님 덕분에 게임계 입문

성민지입니다. 저희 부모님께서 게임장을 하고 계세요(화곡동에서 말이죠. 하하-). 그래서 전 무지 기뻐요. 그리고 전 SS를 가지고 있기 때문에 ARC와 SS에 관심이 많아요. 지금까지 해본 게임중에서 제일 재미있었던 것은 「사쿠라 대전」과 「KOF '97」이에요. 「사쿠라대전 2」는 이번 방학때 꼭 구입할 예정이고요. KOF '97은 저희 게임장에 있어서 몇 번 해 봤는데 무척 재미있더군요. 그런데 재미있기는 한데 말이죠. 제가 하면 되는 기술이 하나도 없어요. 슬프지만 어쩔 수 없죠. 뭐~. 하하….

마지막으로 제가 게임챔프를 보는 이유는 기자분들이 친절하기 때문이죠. 전 몇 달 전까지 「게임챔프」와 「게임○○」 잡지를 같이 보고 있었거든요. 그런데 저번에 한 번 그 잡지에 제 글이 뽑혀 상품을 받으러 그 잡지사에 갔었는데 정말 무지무지(×100) 불친절하더군요. 그때 저희 어머니께서 가셨는데 말로 표현할 수 없을 정도였다고 하셨어요. 그 뒤…. 챔프 점수로 챔프 사에도 상품을 타러 갔었는데 너무 친절하게 대해 주셨다고 하셨거든요. 그래서 지금은 게임챔프만 보게 되었죠. 하하. 그럼 이만 쓸께요. -구산동에 사는 민지-

오마니, 게임도 공부예요!

전 게임에는 아직 '왕' 초보인 은정이라구 해요. 게임을 시작한 건 모두 울 큰오빠 땜시루…. 뭐, 게임도 하나의 공부라나요? 그래서 옆에서 오빠가 하는 걸 봤죠. 이건 비밀인데요, 저희 큰오빠는 매일 코피 터지도록 게임만 해요. 근데 3일 전부터 감기가 아주 심하게 걸려가지구 게임을 못하구 있어요. 오뉴월 감기는 개도 안 걸린다던데…우리 오빠가 혹시(?)…. 장난이구요. 그래서 큰 오빠 덕에 한 공부하던(?) 제가 게임만 하게 되어 버렸어요. 그런데 게임하는 게 나쁘진 않던데요. 기분 나쁠 땐 스트레스 해소도 되구…. 하지만 저희 오마니(=엄마)에게 항상 혼나요. 중3이 되가지구 공부두 안한다구…. 휴~ 그래두 재밌는데 어떡해요. 게임하는 거 나쁜 거 아니죠?

근데 슬픈 소식이 있어요. 뭐냐면요. 저희 컴퓨터 하두 꾸져가기구 6~7월호 게임부록이 안돼요. 흑 넘 슬픈 거 있죠. 챔프 정말 좋던데요. 읽을거리두 많구. CD도 주고…무엇보다…제 수준에 딱 맞아요.

섬(시험의 준말)이 2주밖에 남지 않았어요. 저 섬 잘 보도록 기도해 주세요. 뭐라구 기도하냐구요. 그거야 당근적으로 제가 전교 1등하게 해달라구요. 네? 무리라구요. 저두 알죠. 제가 넘 심했나요. 있잖아요. 저 이제 게임…절대루 계속할거레요. 하하하. 글구 계속해서 게임챔프 애독할꺼에요. 글구…친구들에게도 권유를…(말루 안되면…뭐, 별 수 없죠…은정이의 무시무시한 주먹이…). 항상 나이스 데이 되시구요. 이만 줄일께요.

여성이여, 남성 게이머를 깨 줍시다(?)

게임챔프를 처음 사보는 김혜림입니다. 전 게임지는 반드시 읽어보고 삽니다. 한 달에 5-6권 이상 나오는 게임지를 다 읽어 버리기 때문에 동네 책방 아줌마는 남는 게 없다고 무정하게 쫓아 버리기도 합니다(살까말까 볼려는 건데, 씽~. 참고로 전 책 읽는 속도가 매우 빠름. 서점 아줌마의 강렬한 눈총을 받으며(처음에만 따갑지 나중에는 무덤덤~하니 느껴지지도 않음) 게임챔프를 읽다 「KOF '97」의 공략을 보고는 그 자리에서 집어들어 계산대로 갔습니다. 지갑은 사뿐~하다못해 날아갈 것 같았지만 기분은 좋았습니다. 게임챔프는 독자가 참여하는 코너가 많아서 좋아요. 상품도 많아서 좋고, 부록두 빵빵하구…. 나머지는 다른 독자들께서도 아실 테니까 그만 줄일랍니다. 아, 그리고 제가 제일 좋아하는 게임은 KOF '97입니다. KOF 덕분에 친해진 친구도 있어요. 처음에 친한 편은 아니었는데 같은 조(영어시간 때 6명씩 조를 만들어 앉음)가 되어 KOF 이야기를 꺼냈습니다. 걔도 알고 있더군요. 아무튼 KOF 얘기를 하며 KOF로 서로 대전을 하며 친해졌습니다. 지금은 둘이서 KOF '98만 나오기를 기다리고 있습니다. 친구의 이름은 '마소진'. 왕(!) 공주이고 이오리를 좋아하며 '자기 남편'이라고 주장합니다.

* 나는 '쿄'를, 소진이는 '이오리'를, 메아리(다른 애)는 '크리스'를 사이좋게 나누어 가지기로 함. 그런데 저희 집엔 게임기가 없어요. 짠순이 엄마는 사주실 생각도 안합니다. 새턴이나 플스를 가지고 있는 애는 극소수(새턴 1명). 그 애는 자기 오빠 거라고 못한답니다. 그래서 아케이드로 즐기고 있습니다.

아무튼 전 KOF을 무지 좋아합니다. 지난 12월 말부터 시작했는데, 그땐 무진장 못해서 누가 끼어들면 무참히 깨졌습니다. 지금은 상당한 수준이 돼 실력도 없으면서 '여자'라고 우습게 여기고 끼어드는 人은 무참히 깨 줍니다. 깨지고서 이으면 잇는대로 뭉개줍니다. 단, 저의 실력도 '얍삽이' 앞에선 무의미하더군요(도대체 누가 얍삽이를 만든 거냐?). 앞에서 말한 것처럼 거의 대부분의 남자 게이머들은 여자라고 우습게 보는 게 많고, 어린애(4살)한테 지나고 패배를 맛보고 있는 자기친구에세 말하기도 합니다(늬들은 늙은 게 자랑이냐? 먹어 봤자 5~6살 더 먹었으면서!). 여자라고 게임을 못하는 게 아닙니다. 다 해보고 노력하는 데 있습니다. 여성게이머 여러분, 열심히 노력해 남성 게이머를 깨 줍시다. 여성게이머의 시대를 만듭시다. 정신적 타격을 줘 봅시다. 이만 줄입니다.

PS: 쿠사나기 쿄 피규어 인형을 갖고 싶은데 여수(전남)엔 파는 데가 없습니다. 어떻게 하면 구할 수 있습니까? -새턴이나 앞으로 나올 드림캐스트를 갖는 게 소원인 혜림-

동생을 체포하러 게임센터로!

안녕하세요. 제가 CHAMP에 이렇게 글을 쓰게 돼서 솔직히 기쁘게 생각합니다. 제 소개를 하자면 대학생, 20세이고 이름은…'BLUE' 라고 불러 주세요. 전 BLUE라는 이름이 너무 맘에 들거든요. CHAMP 여러분과 만나게 되어 무지무지 기쁩니다. 제가 CHAMP를 보게 된 것은 남동생이 GAME 광이라서 매달 이 잡지책을 보는데 저도 호기심에 한번 펼쳐 봤는데 참신한 것 같더라구요. 많은 만화 캐릭터들과 GAME에 관한 정보가 가득 가득, 게다가 챔프 여러분들이 직접 그린 그림들(실력이 상당하더군요). 독자와 기자님들간의 재미난 대화 등…. 저도 여기에 참여하고 싶다는 느낌이 들었습니다. 특히 제가 좋아한 건 만화 캐릭터들을 보고 그림을 그리는 것입니다. 비록 그림 솜씨는 형편없지만. 그래서 이젠 매달 여러분이 어떤 그림을 가지고 나오는지 항상 유심히 관심을 가지고 봅니다. 제가 좋아하는 캐릭터는 KOF의 '쿄'와 택견의 '화랑'입니다. 왜냐구요? 멋있잖아요. 사실 저는 게임월드(오락실) 근처에도 가지 않는 사람인데 제가 어떻게 여기에 발을 들여놓게 되었냐면은… 그날도 저는 어머니의 명(?)을 받고 남동생을 체포하기 위해서 게임월드에 출입하다가 이제는 제가 남동생과 함께 오락실에 가는 상태에 이르렀습니다. 대학생이 된 지금은 친구들이 대부분 게임을 즐기고 좋아하기 때문에 짬짬이 친구들과 함께 이용합니다. 제가 주로 즐기는 게임은 「BUBLE BUBLE」, 「버철 파이터 3」입니다. 제가 좋아하는 게임은 「버철 온」인데 학생들이 줄을 서서 기다릴 정도입니다. 언제나 할 기회를 노리는 나의 물표물이죠. 언젠간 꼭 하고 말테야. 처음엔 「버철 파이터」는 2단계도 넘기기 힘들 정도였습니다. 하기야 처음엔 하는 방법도 모르고 마구잡이로 달려들었기 때문이죠. 한 손으로 많은 버튼을 여러개 있는 힘을 다해 두들겨서 나중엔 팔에 힘이 빠져 상대편에게 방어도 하지 못한 채 맞고 쓰러져 'YOU LOSE'라고 쓰인 글자만 보았습니다. 그러다가 다시 동전을 넣고 재도전을 하다가 주머니에 돈이 없어지고 난 후에야 손을 뗐습니다. 번번이 이러다가 나중엔 기술을 개발하던지 배워야겠다고 생각이 되서 남동생에게 물어 보니 이 녀석은 잘도 알더군요. 알고 보니 녀석이 CHAMP를 이용하더군요. 비결은 바로 CHAMP에 있었습니다. 하하하!!

그곳에 가고 싶다, 게임센터!

지나라고 해요. 제가 챔프를 알게 된 건 한달 전. 어쩌다가 사서 봤는데 게임기에 대한 얘기였어요. 집에 중고 게임기가 있지만 거의 안 사용해서 챔프를 잘 이해하지 못했어요. 서서히 보다 보니까 뭔지 알겠고 하루하루 빠지지 않고 챔프를 보면서 하루를 보내고 있어요. 옛날부터 게임은 남자만 하는 거라고 들어와서 그런지 전 눈치를 보면서 오락실에도 못 가고 조심조심 게임을 하고 있답니다. 그래서 그런지…게임과 멀어지고 있어요. 제가 게임을 알게 된 것은 친구가 게임기를 사서하는 걸 보고 나서부터에요. 그후 엄마에게 게임기를 사 달라고 울고 불며 졸라댔지만 소용이 없었어요. 그런데 어느 날 우리 이모가 컴퓨터를 샀어요. 방학때 그 먼 이모네까지 가서 「프린세스 메이커 2」와 「재즈 잭 래빗」을 즐겼답니다. 그런데 우리 사촌 오빠는 저보고 그런 시시한 게임만 하냐고 비웃어요. 그렇게 비웃음 당할 땐 기분이 나쁘지만…제가 게임에 대해 모르는 건 사실이라 속으로만 그런 오빠를 미워하고 있어요. 저는 2년동안 게임을 좋아할 뿐 해본 적은 몇 번 안돼요. 요즘은 컴퓨터가 있어서 너무 좋지만 그 컴퓨터 마저 망가졌으니…. 남자들 같으면 오락실이라도 가겠지마는 저는 부모님의 감시 때문에 가지도 못해요. 겨우 하게 된 게임도 요즘은 못하니 너무 슬퍼요. 그래도 저는 언제까지나 게임을 좋아할 거랍니다.

P.S. 학교에서 오락실 가는 거 감시 안했으면 해요. 오락실 가는 게 뭐가 나쁜지 이해가 안가요. 지나랍니다.

챔프에 여성코너가 생긴다(?)

제가 처음 챔프를 본 건 초등학교 때입니다. 패밀리를 사고 얼마 안 있어서 공략집이 필요했고 그래서 선택한 것이 게임챔프였습니다. 그때부터 고 1이 된 지금까지도 챔프를 보고 있는 그 이유는 아마도 타 잡지에 비해 내용도 재미있고 독자들의 의견도 많이 수렴하여 책을 만들기 때문에 저 같은 여자들도 쉽게 볼 수 있었기 때문이 아닌가 합니다. 특히 요즘엔 앙케이트를 해서 그 의견대로 챔프를 만들어 가거나 찬반투표를 해서 독자들의 의견을 많이 들어주는데 그 때문인지 옛날에 간혹 보였던 불만들도 이제는 눈에 띄게 줄었습니다.
아쉬운 점은 여성유저들을 위한 '무언가'가 없다는 것입니다. 아직도 여자가 오락을 하는 것에 대해 불만을 가지고 있는 사람들이 많습니다. 오락실 같은 곳에 가면 눈치 보여서 그냥 나왔던 적도 많습니다. 이런 험난한(?) 시기에 열심히 오락을 하는 여성유저들을 조금 더 신경 써 주셨으면 합니다. 안경 낀 아이가 저예요.

챔프 방문 여성독자

'여성게이머' 하면 '라이트 유저'(매니어 적인 게이머가 아니라 간단히 즐길 수 있는 게임만을 즐기는 이들)라는 이미지가 떠오르는데 챔프를 찾아온 여학생에게서 그런 생각을 잠시나마 가졌던 것이 미안할 지경이었다. "최근에는 게임을 거의 못해서요. 가장 즐겁게 한 게임은 브레스 오브 파이어 Ⅲ 에요. 오빠가 게임기를 독차지해서 속상해요." 가장 좋아하는 게임 장르를 자연스럽게 RPG라고 말하는 모습에서, 퍼즐, 슈팅 게임을 주로 즐기는 것이 일반적이었던 여성게이머의 입맛이 점점 다양화되어 가는 모습을 볼 수 있었다. 섬세하고 예민한 여성의 감각으로 즐기는 RPG는 같은 게임이라도 다른 감흥을 주지 않을까?

허우적

며칠 전 오락실을 취재차 갔다가 어머니와 딸이 함께 「하우스 오브 더 데드」를 하는 걸 보았다. 뭐 솔직히 그렇게 잘하는 실력은 아니었다. 계속해서 코인을 집어넣는 딸, 좀비를 죽일 때마다 벌어지는 살벌한 장면에 나이를 잊은 채 소리를 지르는 어머니. 반바지에 슬리퍼를 신고 기계 한쪽 구석에 밀어 놓은 바구니가 흡사 목욕탕을 갔다 오다가 심심풀이로 즐기는 모습 같았다. 게임을 끝내고 음료수를 마시는 두 사람의 모습은 지금까지 기자 생활을 하면서 보아 왔던 그 어떤 모습보다 더 뿌듯함을 느끼게 했다.
이제 게임은 어떤 특수 계층 그러니깐 공부는 지지리 못하고 말썽만 부리는 불량 청소년의 전유물도 아니고, 남자들만의 놀이 문화도 아니다.
남자 친구가 오락실 간다고 할 때 싫다고 눈 흘기는 여자 친구 보단 남자 친구랑 같이 오락실에 가서 남자 친구를 멋지게 넉다운 시키는 여자 친구. 창피해 하는 남자 친구랑 같이 나오면서 활짝 웃으면서 스티커 사진을 찍어 삐삐에 예쁘게 붙여 줄 수 있는 애교 만점의 여자 친구!! 정말 모든 남자들이 상상하는 이상형의 여자 친구는 아닐까?

구구리

짧다면 짧고 길다면 긴 시간 동안 난 게임 세계를 여행하고 있다. 지금 역시 또 다른 나만의 환상적인 세계를 겪어 보고 파 오늘도 이렇게….
챔프 기자로 발을 내디디는 그 순간부터 난 공포! 불안! 초조에 휩싸여 하루에도 열두 번씩 이나 악몽의 게임 세계를 경험하고 있었다. 지금 보면 마치 바이오하자드의 세계를 미리 경험했다고나 할까? 하지만 하루하루 시간이 지나면서 난 '희망'이란 단어의 의미를 다시 한 번 내 가슴속에 살리기 시작했고 나도 모르게 게임 세계에 내 한 몸 받치고파 미친 듯이 앞만 보고 뛰었다.
점점 동지가 생기고 나에게 희망을 안겨 준 이들이 바로 싸랑하는 독자들이란 걸 깨닫는 순간. 그때야 비로소 뒤돌아 볼 여유가 생겼다. 비록 육체는 힘들지언정 정신적으로 나의 지주들이 되어가는 독자들만을 바라보면 난 걸음을 멈추지 않을 것이다.
한가지 아쉬운 점이 있다면 어느 세계에서나 남, 여에 대한 선입견을 가지고 있다는 점! 이건 상대의 입장에서가 아니라 본인 스스로가 그렇게 짜 맞추어 가는 느낌이다. 난 여성으로서 부르짖고 싶다. 챔프 여성독자들이여! 모든 것은 자기의 정신력에 달려 있다. 자기의 본 모습은 자신만이 만들 수 있고 긍정적인 사고야말로 당신들이 살아가는데 힘이 되어 줄 것이다!
구구리는 이젠 말 할 수 있다. 어떠한 세계이든 그곳에는 남, 여 모두가 존재해야만 한다는 것을 …. 그래서 오늘도 구구리는 오락실의 문을 자신 있게 박차고 들어간다

POCUS

여성독자들이 가장 좋아하는 게임 킹오빠!

일단 킹 오브 파이터즈의 매력은 강한 캐릭터 성에서 찾을 수 있다. 아직까지도 게임 캐릭터 중에서 최고의 인기를 누리는 쿠사나기 쿄. 그에 버금가는 야가미 이오리. 으음… 쿄와 같은 미소년 보단 터프하고 샤프한 남성상이 이상형인 여자가 아직까지도 많으니깐…. 여하튼 그들의 강력한 매력은 여성유저들의 눈길을 끌기에 충분했을 것이다. 캐릭터에 이끌려 일단 자리에 앉게 되면 기존 격투게임보다 기술이 비교적 쉽게 나간다는 것을 알 수 있을 것이다. 그리고 마지막으로 가장 큰 장점 중에 하나인 100원을 넣고 오래 플레이를 할 수 있다. 또한 어느 오락실에서나 접할 수 있는 킹오빠의 대중화. 이런 점들이 격투게임에 다소 겁내 할 수 있는 여성게이머에게 크게 어필, 여성게이머가 가장 좋아하는 게임이 되지 않았을까?

킹 오브 파이터즈 '97

이렇게 하세요!

차주연님은 챔프로 선물을 타러 왔다가 원고를 맡게 된 장본인이죠? 여성유저로서의 진취적인 자세가 마음에 듭니다. 계속 여성유저들을 독려해 주시고…. 김성희 님은 KOF 94, 95, 96 등이 모두 새턴으로 나오는지에 대해 알려 달라고 했죠? 정답! 은 모두 다 '새턴으로 등장해 있다' 입니다. 97까지두요.

성민지 님은 부모님에 게임센터를 하고 계신다니…, 게다가 새턴을 보유하고 있으며 잡지사에 대신 상품을 타러 올 정도로 게임에 관심이 많은 부모님이 계시는 것만으로도 행복해 보이네요. 챔프 독자의 부러움을 한 몸에 사겠군요. 일본에는 수대가 부모님의 직업을 잇는다지요. 민지님도 부모님의 대를 이어 게임센터를 발전시켜 나간다면 국가적인 보탬이…(?) 되지 않을까요?

은정님도 부모님을 설득시키면 좋겠네요. 오빠의 도움을 얻어서요. 그럼요. 게임하는 건 절대 나쁘지 않아요. 한국 멀티미디어 산업의 미래가 걸린 문제랍니다.

혜림님은 KOF '97의 '쿄'를 남편으로 삼는다구요. 그럼 사이버 결혼식을 올려야 하겠네요. 주례는 챔프에서 봐 드리겠습니다. 청첩장은 보낼거지요? 그리고 쿄의 피규어 인형은 여수에서 구할 수 없다면 우편주문도 가능하다고 봅니다. 저희 책에 나오는 광고를 잘 살펴봐도 되고 통신하는 친구가 있으면 통신판매를 이용해도 되겠지요.

BLUE님은 애교가 만점이네요(편지 상으로). 사랑 받겠어요. 그리고 '화랑' 은 '택견' 이 아니라 '철권' 에 나오는 캐릭터죠? 동생을 싸부님으로 삼고 좀 더 연습을 하셔야 겠네요. 그리고 비법전서 '챔프' 도 잘 간직하시구요.

지나님은 소극적인 성격인 거 같애요. 오빠를 미워만 하지 말고 가르쳐 달라고 적극적으로 매달려야죠. 하지만 「프린세스 메이커 2」가 시시하다니…. 오빠도 너무 주관적이군요. 지나님의 이야기에 "내가 가르쳐 줄께요" 라고 말하는 남성 독자들의 목소리가 들리는 듯 하군요. 아무튼 지나님의 게임생활이 좀 더 자유로워질 수 있기를 바랍니다.

여성독자 추천 게임

퍼즐 파이터

스트리트 파이터 시리즈의 캐릭터들이 출현하는 귀여운 퍼즐 게임. 연속해서 나오는 잼을 모아서 터뜨리면 된다.
초보 여성 게임 유저가 접하기 쉬운 게임.

더 하우스 오브 더 데드

여자라고 언제까지나 예쁜 오락만 할 수는 없다. 좀비의 피가 난무하는 극강 건슈팅 게임. 그저 총을 난사하기만 하면 되므로 게임 자체의 난이도는 별로 안 어렵다.
파괴 본능을 충족시켜준다.

버철 파이터 3

게임을 해본적 없는 여성들도 들어봤을만한 대작 게임. 다소 매니악한 게임으로 입문이 어렵지만 이미 수많은 여성 유저들이 즐기고 있다. 하이텔의 버파 사랑 소모임(sg279)에 가면 수많은 여성 유저들이 반겨줄 것이다.

철권 3

버추어 파이터에 필적하는 대작 격투게임. 버파보다는 다소 시작이 쉽고 이미 PS로도 이식이 되어 있으므로 집에서 열심히 수련한 후 오락실로 진출하자. 역시 많은 여성 유저들이 있고 얼마전 여성 철권 대회도 열렸다. 하이텔 아케이드 게임 동호회(sg1088)에 가면 여성 유저들의 환영을 받을 수 있다.

슈퍼 비시바시 챔프

가끔 오락실에 가면 들리는 엄청난 버튼 연타의 소리를 들어 봤는가. 3인용 퍼즐 게임으로 오직 3개의 커다란 버튼만을 사용하는 게임. 게임 시작시 플레이 방법을 자세히 설명해주기 때문에 입문이 쉽고 스트레스 해소에도 큰 도움이 되는 게임.

게임 중독자를 찾으러 구구리가 간다

-경남 진주에서-

야호!야호! 여러분 기뻐해주십시오. 구구리가 드디어 서울을 탈출했습니다. 여름휴가를 벌써 즐기고 왔나구요? 그건 아니죠. 구구리만 신나게 놀고 왔다면 그건 사랑하는 챔프독자를 배신하는 행동이죠. 내말이 맞죠? 하지만 구구리가 몸이 근질근질 해서 -게임을 사랑하고 게임챔프를 누구보다 아껴주는 독자들을 찾아서-라는 명분하에 무작정 떠났습니다. 지도를 펴놓고 찍은 곳은 바로 남해 가까이에 위치한 경남 진주라는 곳!! 문화의 거리, 유적이 아주아주 많은 곳, 게다가 교육의 도시라고 입을 모아 자랑하는 곳으로 향했습니다. 역시 ~~~~~~~~~라는 느낌이 팍팍 오더군요.

자, 그럼 구구리가 만나본 진주 게이머들의 게임세계속으로 들어가 볼까요.

질문1. 당신의 현실 세계속에서 게임이 차지하는 비율은?

질문2. 게임 '사립저스티스 학원'에 등장하는 학교중에 가장 들어가고 싶은 학교와 그 이유는?

질문3. 눈물을 흘리면서 게임을 해본적이 있나요? 있다면 그 눈물의 의미는?

질문4. 게이머들의 그림 실력 체크!!! - 세가의 신 하드웨어 '드림 캐스트'를 아시나요? 그리고 덤으로 별의 카비도 함께 그려보세요-

질문5. '나의 사랑 나의 신부'로 가장 원하는 멋진 캐릭터와 이유는?

질문6. 부모님께 가장 권해드리고 싶은 게임과 이유는?

질문7. 열받았을 때마다 손에 잡히는 게임은?

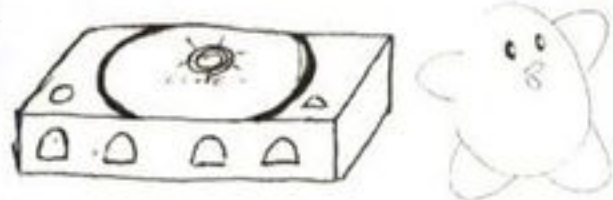
질문8. 혼자만의 착각이어도 좋다. 자신이 시도때도 없이 폼잡는 포즈?

성명: 정규호
나이: 20세
게임경력: 11년
개인적으로 가장 좋아하는 게임: 성검전설3
현재 푹 빠져 즐기고 있는 게임: PS-제노기어스, 루나

답변1. 30-40% - 때가 때이니 만큼 정신 좀 차렸죠 뭐.

답변2. 깡패만 있는 학교에 들어가고 싶은 마음은 눈곱만큼도 없다. 맞아 죽을라꼬.

답변3. 성검전설 3 - 억수로 애려바서 (아주 어려워서).

답변4.

답변5. 마이, 춘리, 모리건, 파이, 미쉘, 아오이, 샤오유, 준 -예쁘고 섹시하니까---난 능력있어, 암 있구말구. (주위 반응 - 맞아 죽지나마러)

답변6. 탑기어 랠리 - 딴 이유는 없다. 단지 쉽고 단순해서 좋다.

답변7. 성검전설3를 할 때 화가나고 짜증나고 헥헥 - 답답하고 어려워서 패드를 문적이 있다. 그때마다 패드를.......

답변8.

성명: 안수현
나이: 19세
게임경력: 5년
개인적으로 가장 좋아하는 게임: 사쿠라 대전1, 2 바이오 하자드, 소울엣지
현재 푹 빠져 즐기고 있는 게임: 마도전기, 뿌요뿌요

답변1. 50% - 하루의 1/3을 오락을 한다. 왜냐고? 심심하니까.

답변2. 난 이 게임을 모른다. 도대체 이게 뭐꼬?

답변3. 바이오 하자드, 길을 몰라 헤매이다 보니 나도 모르게 눈물이 주루룩---

답변4.

답변5. 아오이 - 아담하고 예뻐서 무지 사랑스럽다.

답변6. 소울엣지 - 스트레스 해소용으로는 왕때

답변7. 철권 - 부담감 없이 할 줄 아는게 그거밖에 없다.

답변8.

흥미앙케이트

성명: 김도형
나이: 18세
게임경력: 3살 때부터 오락실을 기웃거렸다
개인적으로 가장 좋아하는 게임: 슈퍼마리오64
현재 푹 빠져 즐기고 있는 게임: 뿌요뿌요

답변1. 70%-하루라도 게임을 하지않으면 손가락이 맘대로 움직인다.
답변2. 태양학교-태양처럼 활활 타오르는 열정을 배우고 싶다.
답변3. 성검전설2-게임중반쯤에 가서 다음 이벤트 길을 못찾아 근 한달을 헤매었다.
답변4.

답변5. 버파의 파이-모든것에 열심인 것 같고 결혼하면 정말 잘해줄 것 같다.
답변6. 테트리스-아버지왈: 고-고게 억수로 제일로 재밌겠다(테트리스가 제일재밌게 보인다고 하셨음)
답변7. 뿌요뿌요2-반아라-II 12연쇄다. 파당????
답변8.

성명: 황정현
나이: 17세
게임경력: 8년
개인적으로 가장 좋아하는 게임: 버파 시리즈, D&D
현재 푹 빠져 즐기고 있는 게임: D&D TRPG

답변1. 80%-잠시라도 오락을 하지 않으면 손가락이 저절로 움직인다. 그리고 머리속에는 캐릭터들이 왔다리 갔다리..
답변2. 태양고교-캐릭터가 겁나게멋있다
답변3. 성검전설3는 너무 어려워서 날 울게 만들었고, D&D는 너무나 재미있어 뿌듯함의 눈물을 흘리게했다.
답변4.

답변5. 블루마리, 나나, 아오이, 파이-난 이쁜여자는 절대사절하지 않는다(주위: 누가 자기에게 시집간다나~~~~~).
답변6. D&D TRPG-함께 할 수 있어 좋다.
답변7. 버파3-제일 자신이 있는 게임이라 이기기가 쉽기 때문이다. 지면 또 열받지..
답변8.

성명: 정귀욱
나이: 15세
게임경력: 10년
개인적으로 가장 좋아하는 게임: 파이널 판타지7
현재 푹 빠져 즐기고 있는 게임: 길티기어-화끈하고 박력 만점

답변1. 70%-일주일을 단위로 4일 이상 게임을 하지않으면 꿈에 캐릭터들이 나타나 날 괴롭힌다.
답변2. 태양학교-히나타가 있기 때문이다. 하지만 히나타가 좋아서가 아니라 히나타는 사쿠라와 이미지가 비슷하다. 고로, 나의 사랑은 오직 사쿠라!!!
답변3. 파이널판타지7-그만 에어리스가 숨을 거두었을때 나도 모르게 가슴이 뭉클! 눈물, 콧물 찍-찍-
답변4.

답변5. 아야나미 레이-두말할 필요없이 난 이쁜 여자가 좋다. 또한가지 난 대체적으로 어두운 분위기의 캐릭터를 선호하는 편! 왜냐? 분위기 끝내주잖아!!!
답변6. 파이널 판타지7-화려한 그래픽과 감동적인 스토리를 부모님께서도 꼭 맛보게 해드리고 싶다.
답변7. 길티기어-이 게임은 열받았을 때 하면 속이 확~~~풀린다.
답변8.

성명: 문승현
나이: 15세
게임경력: 5년
개인적으로 가장 좋아하는 게임: 스트라이커즈 1945 시리즈
현재 푹 빠져 즐기고 있는 게임: 요시스토리

답변1. 50%-그다지 현실과 게임세계를 혼동할 정도로 즐기지는 않는다. 하지만 끝내주는 게임이 등장하면....... 현실에 충실합시다???
답변2. 난 그렇게 무서운 학교에 들어가기 싫다. 꿈에라도 입학 당할까봐 겁난다.
답변3. 아런드라-사람을 확~~~돌게 만드는 RPG! 뭐 이런게다 있노.
답변4.

답변5. 성미나-나의 이상형이며 난 성미나만 보면 왠지 모르게 히죽~히죽 기분이 좋다.
답변6. 마리오카드64-머리 복잡하게 굴리지 않고 즐길 수 있어 적격이다.
답변7. 실황월드 사커3를 레벨을 낮게 해서 즐긴다. 저~~~~~기 16강이 보인다. 오예???
답변8.

보낸 곳 (우:121-160)
서울시 마포구 성수동 324-1 벽경B/D 5층
게임챔프 '구구리가 간다' 담당자 앞

너희들 지금 뭐하는거니? 그리고 저~~기 파라솔 비슷한 것 들고 있는 사람! 그런식으로 방황하면 나보고 어쩌라는 거야? 우리 잘해보자구. 응! 뭉쳐야 잘 살지.

하

주룩

구구리가 소리높여 외칩니다!!!

구구리는 여러분이 원하는 곳이면 어디든지 달려갈 준비가 되어있습니다. 이게 무슨 소리냐?
마음이 통해 함께 게임을 즐기고 있거나 원수처럼 매일 같이 피터지게 경쟁하고 있는 게이머들! '구구리가 간다' 코너에 실리고 싶지 않으세요? 그럴 마음이 있는 게이머들은 5~6명 정도로 뭉쳐서 멋진 이벤트도 계획하고 폼나게 포즈도 취해보고 나름대로 요리조리 구상을 해서 구구리에게 초대장을 보내주세요. 그러면 구구리가 바로 달려가겠습니다. 기다릴게요!

700-2377

숏늘은 쉥~지!!!

느낌이 팍팍 올때 눌러 주세요! 700-2377!!

지난호 당첨자

1등

플스 1대

2등

닌64 1대

3등

SS-CD 1개

챔프 뒤죽박죽 퀴즈!

1. 격투 게임의 자존심이라고 할 수 있는 스파제로 시리즈. 이 게임의 3탄에 등장하는 새로운 캐릭터들 중, 사쿠라의 라이벌은 누구일까요?
① 코디 ② 미카
③ 히타나 ④ 카린

2. 캡콤의 3차원 격투 게임인 스타글라디에이터2가 현재 인기를 끌고 있습니다. 이 게임에 등장하는 수많은 캐릭터들 중, 전편에는 등장했지만 이번에는 등장하지 않는 인물은 누구일까요?
① 하야토 ② 고어
③ 새턴 ④ 림

3. 드림캐스트와 동시 발매된다는 발표 이후 더욱 관심을 모으고 있는 와프의 D의 식탁2. 이 게임에는 전작의 주인공이 다시 등장하는데, 이 캐릭터의 이름은 무엇일까요?
① 라라 ② 로라
③ 라리 ④ 루리

4. 올해 겨울 게임계의 최고 화제작인 파이날판타지 8. 이 게임의 주인공인 스콜은 총과 칼을 결합한 아주 독특한 무기를 쓰는데, 다음 중 이 무기의 이름은 무엇일까요?
① 건블렛 ② 건발
③ 건블레이드 ④ 건틀렛

5. 새턴용으로 재발매되는 악마성 드라큘라엑스 - 월하의 야상곡. 이 게임은 플스판에 신 캐릭터가 추가되어 등장하는데, 다음 중 신 캐릭터인 마리아가 사용하는 성스러운 동물이 아닌 것은 무엇일까요?
① 백호 ② 주작
③ 현무 ④ 황룡

6. NEC 인터채널에서 발매 예정인 새턴의 기대작 프렌즈 - 청춘의 빛은 원래는 피시게임으로 발매되어 많은 인기를 끌었습니다. 이 게임의 피씨판 제목은 무엇일까요?
① 동급생 ② 하급생
③ 운동회 ④ 동창회

7. 스퀘어에서는 현재 새로운 RPG인 '무사시전'을 준비하고 있습니다. 이 게임에는 아주 멋진 부제목이 있는데요, 다음 중 이 게임의 부제목은 무엇일까요?
① 브레이브 사가 ② 브레이브 펜서
③ 브랜드 펜서 ④ 브랜드 뉴 하트

8. 유저들 사이에서 기대작으로 떠오르고 있는 새턴의 다이너마이트 형사2. 이 게임은 주먹과 발 뿐 아니라 많은 무기를 사용해서 진행하는 것으로 유명합니다. 다음 중 이 게임에서 무기로 등장하지 않는 것은 무엇일까요?
① 초밥 ② 미사일
③ 곤봉 ④ 문짝

9. 남코의 격투 게임 소울엣지의 후속작인 소울 칼리버에는 새로운 여성 캐릭터인 상미가 등장합니다. 다음 중 그녀의 본래 직업은 무엇일까요?
① 검사 ② 부잣집 아가씨
③ 경극단 배우 ④ 황제의 심복

10. 새턴의 인기 게임인 슈퍼 로봇대전 F- 완결편에는 여러 로봇이 등장해 게임을 더욱 더 재미있게 해 주고 있습니다. 다음 중 파괴력 9999의 막강한 무기를 두 개나 가지고 있는 우리편의 로봇은 무엇일까요?
① 건버스터 ② 이데온
③ 뉴건담 양산형 ④ 엑셀리온

도전, 추리 퀴즈 특급

1. 게임챔프 9월호의 기대 소프트 1위는 무엇일까요?
① 메탈기어 솔리드
② 각명관2
③ 드래곤 퀘스트7
④ 파이널 판타지 8

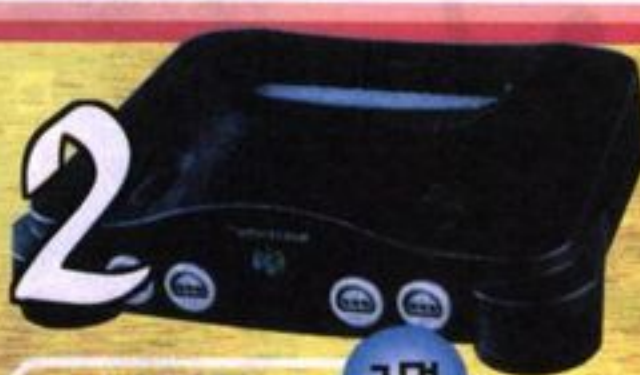
2. 9월의 인기 소프트 1위는 무엇일까요?
① 메탈기어 솔리드
② 스타오션
③ 랑그릿사 5
④ 밧켄로더

응모요령

응모 : 02-700-2377
마감일 : 매달 30일 까지
당첨자 발표 : 02-700-2377로 확인!!!
상품 수령 : 서울, 경인 지역에 거주하는 분은 15일~18일 사이에 (02)3142-6843으로 김경미씨에게 전화한 후 직접 찾아 가시고, 지방 거주자는 본사에서 선물을 우편으로 보내드립니다.

지난호 정답

1. 2, 3, 2, 4, 1, 2, 4, 2, 3, 1
2. ❶번 드래곤 퀘스트 7
❶번 슈퍼 로봇대전 F 완결편

챔프 뒤죽박죽 퀴즈상!

1. 플스 1명
2. 닌텐도 64 1명
3. 듀얼쇼크 2명
4. 플스CD 5명
5. PC게임 20명
6. 캐릭터 족자 10명
7. 챔프점수 500점 10명

도전! 추리특급상

1. 새턴 1명
2. 남코건콘 2명
3. 새턴CD 5명
4. PC게임 20명
5. 캐릭터 브로마이드 10명
6. 챔프점수 500점 10명

겜훈장

이 코너는 독자 여러분이 게임을 플레이하다가 막히는 부분, 또 알고 싶은 비법, 그밖에 소프트웨어 관련 정보나 하드웨어 관련정보에 관한 질문을 Q&A 형식으로 풀어나가는 코너입니다. 마감은 매달 20일입니다. 여러분의 많은 참여 부탁드립니다.

외국에서의 게임 컨버전

Q 안녕하세요? 제가 궁금한 것은 바이오 하자드나 여러 일본 게임들이 인기가 좋으면 미국이나 유럽으로 출시한다고 하는데 그럼 미국이나 유럽에서 우리 나라같이 일본 소프트를 쓰지 않고 그곳의 회사들이 스스로 게임을 제작해서 하나요? 만일 그렇다면 우리 나라에선 그쪽 소프트를 구할 수 없나요?

A 미국이나 유럽에서는 거의 영문판으로 따로 컨버전을 해서 출시됩니다. 그리고 게임도 그쪽에 맞게 고쳐지기도 하지요. 그 예로 바이오 하자드2 는 레지던트 이블2 라는 영문판으로 발매되었습니다. 레지던트 이블2 는 바이오 하자드 2보다 난이도도 훨씬 높고 주인공이 뜯어 먹히는 씬이 그대로 나오는 등 일본판과는 다른 면을 보입니다. 우리 나라에서는 카마에서 영문판 게임을 출시하고 있습니다. 그 외에는 직접 미국에서 사오는 방법이 있습니다..

京-!!!/500점

와일드 암즈

젊은 겜훈장 /500점

Q PS용 와일드 암즈를 열심히 광적으로 플레이하고 있는 애독자입니다. 그런데 플레이 도중 심연의 용궁으로부터 나온 후 진행을 못하고 있습니다. 바다의 얇은 부분을 건너는 골렘이 없기 때문일까요? 어쨌든 그 골렘을 찾는 방법도 어디 있는지도 모르겠습니다.

A 우선 골렘을 얻기 위해서는 붉은 사심과 푸른 양심이 필요합니다. 붉은 사심은 불카논 트랩에 있는 벨셀크를 없애고 안으로 들어가면 얻을 수 있고 푸른 양심은 트라이비라에서 얻을 수 있습니다. 트라이비라는 세명이 3갈래의 길을 하나씩 맡아서 가게 되는데 왼쪽은 잭, 가운데는 세실리아, 오른 쪽은 로디가 가는 것이 좋습니다. 세명이 모두 마지막 석상 앞까지 가면 파란 문이 열리고 보스인 메이지폭스와 싸우게 되고 이기면 푸른 양심을 얻을 수 있습니다. 붉은 사심과 푸른 양심을 모두 구했으면 바다의 북쪽에 있는 거인의 요람의 최하층에 가면 됩니다. 하지만 일행은 아직 골렘을 다룰 수 없으므로 에미 박사를 데리고 오세요.

PS판 툼레이더 2

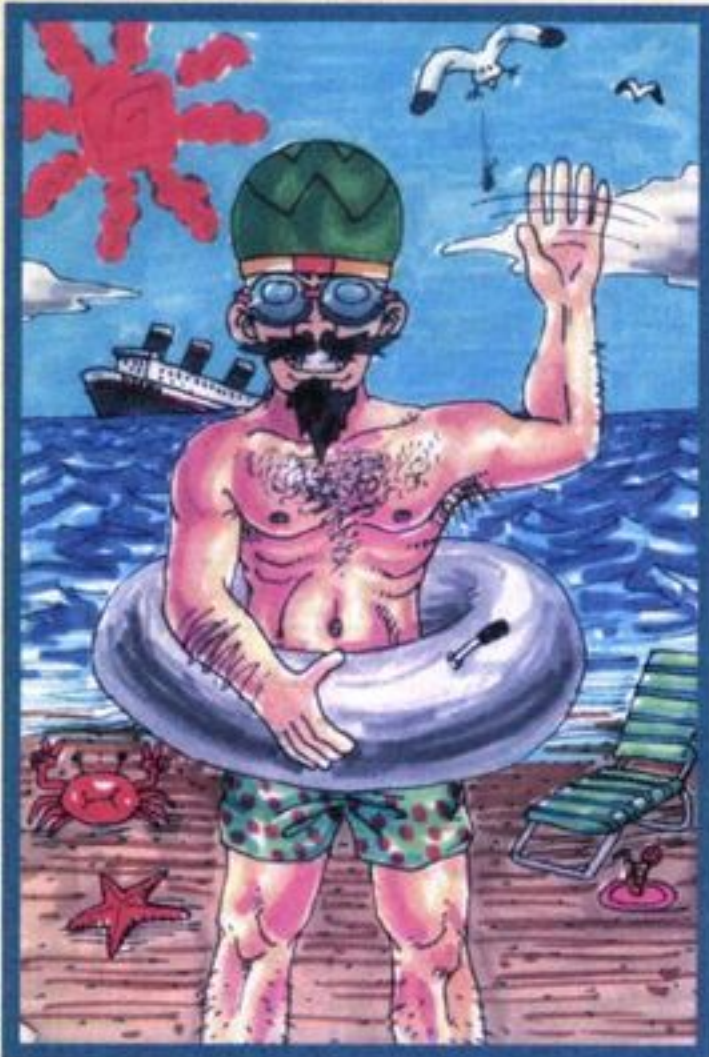
Q 툼레이더2를 하고 있는데 열 번째 스테이지에서 레버를 당겨 물이 빠진 곳에서 상자를 당기고 들어가 구석진 곳의 블록을 당기고 들어가면 된다라고 쓰여져 있는데 도저히 블록을 당기고 들어갈 수 없습니다 입구는 어디에?

A 물 속에서 레버를 내린 후에 화물칸이 아닌 건너편 쪽 떨어지면 위에 레버가 있습니다. 이것을 내리면 아까 열쇠로 열었던 곳의 물이 빠지게 됩니다. 다시 이곳으로 와서 상자를 빼면 녹슨 프로펠러가 없어져야 하는데 버그인지 프로펠러가 그대로 있습니다. 하지만 방법은 있지요 상자를 쌓았던 곳을 이용해서 6각형 동굴로 힘껏 뛰면 됩니다. 맨 위까지 도착하면 앞의 옥상으로 힘껏 뜁니다. 그럼 답변이 되었기를.

훈장은 불량학생? /500점

PS판 KOF97 오로치와 폭주 캐릭터

Q Q:플레이 스테이션판 KOF 97에서 폭주 캐릭터와 오로치를 고르는 법을 가르쳐 주세요

A 간단합니다. 우선 게임시작하고 캐릭터 선택 화면에서 L1, R1 을 누르면 폭주 캐릭터들이 나오고 폭주캐릭터들 나온 후에 L2, R2를 누르면 오로치가 나옵니다. 단 오로치는 아케이드 모드에서는 고를 수 없습니다.

와우 여름이다!/500점

겜훈장과 함께라면 문제 없다/500점

PS판 동급생 2

Q 안녕하세요 겜훈장님 PS용 동급생 2를 하고 있습니다. 카타기리 미레이, 노노무라 미사토의 공략 방법을 가르쳐 주세요.

A 카타기리와 노노무라의 스케줄을 가르쳐 드리겠습니다.

◆카타기리 미레이

날짜	시간	장소
12월 22일	AM 9:30~PM 6:00	교무실
12월 23일	PM 12:00~PM 3:00	스튜디오ATARU
12월 24일	AM 8:00~AM 9:00	교무실
12월 22일~24일	AM 8:00~PM 6:00 (24일만 PM12시까지)	(그날 처음으로 만남) 야소하치역, 교문, 여행 대리점, 편의점
12월 25일	AM 9:00~PM 11:00	백사지 공원
12월 26일	AM 8:00~AM 9:20	교무실
12월 27일	AM 9:00~PM 11:00	키사라기 신사
12월 28일	AM 8:00~PM 9:20	교무실
12월 29일	AM 9:00~AM 11:00	스테이션 호텔 호텔로비 스테이션호텔 호텔로비 스테이션호텔
12월 30일	AM 8:00~AM 9:10	교무실
12월 31일	PM 5:00~PM 7:00	호텔로비 勇氣 호텔레스토랑 樂天的 호텔방
1월 1일~3일	특별히 없음	
1월 4일~6일	PM 12:00~PM 3:00	BIG FOX(유이와 한 번 수영장을 갔다 온후)
1월 7일		교무실(미레이에게 고백)

◆노노무라 미사토

날짜	시간	장소
12월 22~24일	AM 8:00~AM 10:00	여행대리점(매일1회)
	PM 2:00~PM 6:00	여행대리점(매일1회)
12월 25일	AM 9:00	키사라기역
12월 28일	AM 10:00~PM 10:00	자기의방(아키라에게 전화)
12월 29일	AM 8:00	야소하치 역(여자 캐릭터와 만난다) 버스안 온천여행
12월 30일	PM 13:15	야소하치역(온천여행 끝남)
	PM 13:00~PM 18:00	여행 대리점
12월 31일	AM 8:00~AM 11:00	여행 대리점
	PM 2:00~PM 8:00	여행 대리점
1월 4일	AM 9:00~AM 10:00	미사토의 방
1월 2일~6일	AM 8:00~AM 11:00	여행대리점(매일1회)
	PM 1:00~PM 8:00	여행 대리점(매일 1회)
1월 7일		미사토에게 고백

페르소나, 와일드 암즈

회상/500점

Q 페르소나에서 경험치를 최대로 얻는 코드를 알고 싶습니다. 와일드 암즈의 액플 코드고 가르쳐 주세요.

A

진여신 전생	
EXP 9999999	801F1BDC 967F 801F1BDE 0098

와일드 암즈	
아이템 갯수	
1개	3013DC66 00xx
2개	3013DC67 00xx
3개	3013DC68 00xx
4개	3013DC69 00xx
5개	3013DC6A 00xx
6개	3013DC6B 00xx
아이템 종류	
1개	3013DD64 00xx
2개	3013DD65 00xx
3개	3013DD66 00xx
4개	3013DD67 00xx
5개	3013DD68 00xx
6개	3013DD69 00xx
전투에서 얻는 경험치	800DC394 xxxx 800DC396 xxxx
적을 안 나오게 한다	800EAFC4 xxxx 800EAFC8 xxxx

록맨 X4 숨겨진 파츠

Q 겜훈장님 안녕 하세요. 저는 얼마 전에 친구에게서 PS용 록맨 X를 빌려서 하고 있습니다. 그런데 모르는 것이 있어 이렇게 엽서를 보냅니다. 숨겨진 무기와 비기가 있다면 가르쳐 주세요.

A 엑스의 숨겨진 파츠는 플레이어 셀렉트 화면에서 엑스에 맞추어 놓고 X를 두 번 왼쪽 버튼을 6번 누르고 L1, R2를 누르면서 스타트 버튼을 누르면 엑스의 양팔과 허벅지가 녹색으로 변합니다. 그 다음 각 스테이지의 파츠 캅셀을 얻으면 필살기가 더욱 강력하게 되는 멀티펫트 아머를 입수할 수 있습니다. 다음으로 플레이어 셀렉트 화면에서 제로에 맞추고 R1버튼을 누르면서 방향키의 오른쪽을 6번 누른 후에 X를 누르면서 스타트 버튼을 누르면 색깔이 검은색으로 변합니다. 단 능력은 아무것도 변하지 않습니다.

겜훈장의 코스프레/500점

영문판 바이오 하자드의 S랭크

겜훈장은 여자?/500점

Q 안녕하세요 겜훈장님. 바이오 하자드 2 영문판을 하고 있는데 혹시 영문판은 S랭킹이 없나요?

A 예 없습니다. 레지던트 이블2 는 바이오 하자드2 보다 레벨이 상당히 높습니다. 최고가 A랭크지요. 우선 바이오 하자드2 를 플레이해서 마스터 한 후에 레지던트 이블 2에 도전 해보세요.

채색의 러브송

Q 겜훈장님께, 제 소원 하나만 들어주시면 죽어도 여한이 없겠습니다. 꼭 좀 가르침을 내려 주시죠. 다름이 아니라 제가 PS용 도키메키 메모리얼 드라마 시리즈 VOL. 2 -채색의 러브송- 을 끝까지 클리어한 다음에 보니 제대로 된 엔딩이 안 나오고 스텝롤도 안 나오고 썰렁한 음악과 함께 끊나더군요. 정말 황당해서 중간 세이브한 곳부터 다시 해봤는데 역시... 훈장님 제발 해피 엔딩 보는 비법을 이 서생에게 전수 바랍니다요.

A 채색의 러브송은 그리 난이도도 높지 않으니 어떻게 하시라고 가르쳐 드리기가 뭐 하군요. 연애 시뮬의 기본은 한 우물 파기 입니다. 죽어라고 아야꼬 따라다니고 데이트 등 이벤트 놓치지 말고 기타 열심히 쳐서 연습하세요 그리고 곡도 잘 만들어야 합니다. 저도 해피엔딩을 보고 정말로 맘에 들던 유이나樣를 죽어라고 쫓아 다녔습니다만 역시 베드 엔딩입니다. 스즈네도 역시 그랬고... 그냥 싫더라도 아야꼬를 쫓아다니세요. 방과후엔 꼭 미술실을!

PS판 제 4차 로봇 대전

Q 겜훈장 님께, PS용 4차 S에서 진 겟타는 몇화 부터 나와요? 그리고 공략집은 구할 수 없나요? 구할 수 있도록 방법을 가르쳐 주세요. 꼭 부탁 드립니다. 또한가지는 메모리 카드 세이브가 자주 지워져요 왜 그런가요?

A 4차 로봇대전에서 진 겟타는 제 37화 [특이점 붕괴] 편에서 나옵니다. 공략집은 게임챔프 1996년 4월호에 있습니다. 우선 챔프에 전화해서 찾아보시고 없으면 헌 책방을 뒤지시던가 통신에서 도움을 얻어 보세요. 메모리 카드가 자주 지워 지는 이유는 카드 불량 탓이 많습니다. 혹시 대용량 카드가 아니라면 대만산 카드인지 알아보세요.

철권 3 복장

Q 안녕하세요 저는 PS 를 사용하고 있는 박우림이라는 학생입니다. 철권3에서 곤과 오우거 엔딩 사이에 한 칸이 비는데 거기에 들어갈 인물은 누구입니까? 그리고 진, 샤오유는 교복을 안나는 섹시한 옷을 에디는 타이거로 나오게 하는 방법좀 알려주세요!

A 엔딩에 비어 있는 사람은 타이거입니다. 70년대의 멋진 디스코를 보여 주죠. 꼭 한 번 보세요. 진과 샤오유는 50번 안나는 25번 고르면 그 다음에 스타트 버튼이나 세모 버튼을 누르면 제3 복장을 고르는 것이 가능해집니다. 나머지 캐릭터들에 대해서는 아직 밝혀진 바가 없습니다.

알버트 오딧세이

Q 안녕하세요? 저는 성민지 라고 합니다. 제가 궁금한 것은 SS용 「알버트 오딧세이」에 관한것입니다. 이 게임을 하다보면 고트시 라는 곳이 나오는데요 고트시에서 할 일을 다하고 다음 마을로 가려고 하는데 다음 마을인 수인족의 마을 투왈라가 어디로 갔는지 도대체 알 수가 찾을 수가 없어요. 그리고요 「신비의 세계 엘하자드」 엔딩이 8개 라는데 5개를 본 이후로 3개의 엔딩이 도저히 나올 생각을 안하는 것 같아요. 그리고 어느 한 지점만 가면 딱 멈춰 움직이질 않아요. 제발 알려 주세요.

A 고트 마을에서 일을 끊냈으면 바란과 싸운 요새로 들어가는 숲에서 남서쪽으로 가다 보면 다리가 보입니다. 다리를 건너 북쪽의 숲사이로 들어가면 조인들의 마을 우에란으로 도착 할 수 있습니다. 그곳에서 여기저기 마을 사람들과 대화하고 북쪽에 있는 수인의 마을 토와라로 가면 됩니다. 그리고 노엘의 경우에는 선택을 이거저거 해보세요 제가 가르쳐 드릴수도 있지만 자신이 직접 풀어 가는 것이 어드벤처의 묘미니까요. 그리고 멈춘다면 그것의 기계의 이상이라기 보다 버그일지도 모르겠습니다.

수배당한 겜훈장/500점

H/W 연구실 王

멀티탭 대응게임, TV에 연결 방법

Q 안녕하세요 저는 곧 PS가 생깁니다. 그런데 궁금한 게 있어 이렇게 엽서를 보냅니다. 첫 번째는 멀티탭을 사용하면 4인용이 된다는데 4인용이 되는 게임은 무엇이 있습니까? 두 번째 메모리 카드와 엑플은 컴퓨터가 있어야만 사용할 수 있습니까? 세 번째 저희 집 TV는 AV 단자가 두 개 밖에 없어요 PS는 3개인줄 아는데 그러면 RF출력을 써야 되는 건가요?

A 이제곧 생긴다니 축하합니다. 우선 멀티탭부터 답변해 드리지요 멀티탭을 사용하면 8인용까지도 가능합니다. 멀티탭하나에는 4명 플스에 있는 2P쪽에도 또하나의 멀티탭을 다는 것이지요. 제가 아는 중에는 넥스트킹, 전파소년적 게임 등이 있습니다. 다음으로 액플에 대한 질문입니다. 액플은 컴퓨터와 연결하지 않아도 그 자체만으로도 사용 가능합니다. 하지만 버전을 올리려면 컴링크를 이용해서 컴퓨터와 연결 시켜야되죠. 버전을 업하면 하나하나 개조코드를 써줄 필요 없이 이미 써진 개조코드를 사용하는 것이 가능합니다. 또 컴링크를 쓰면 자신만의 개조 코드를 찾을 수도 있지요. 마지막으로 TV입니다. TV에 단자가 두 개 밖에 없는 것은 TV가 스트레오가 아니라 모노라서 그렇습니다. 플스는 스트레오이기 때문에 3개가 있는 거죠. AV단자 보는 법은 노란색은 영상, 흰색은 왼쪽 소리(모노단일 경우 이곳을 사용합니다), 빨간색은 오른쪽 소리입니다. 그냥 TV에는 색깔을 맞추어서 영상과 왼쪽 소리만 연결하세요 하지만 집에 있는 오디오로 따로 소리를 듣는 것을 추천합니다.

겜훈장의 분노/500점

PS 녹화방법

Q 안녕하세요 겜훈장님. PS-5500에서 RF단자를 이용해 게임을 녹화하는 법을 알고 싶습니다.

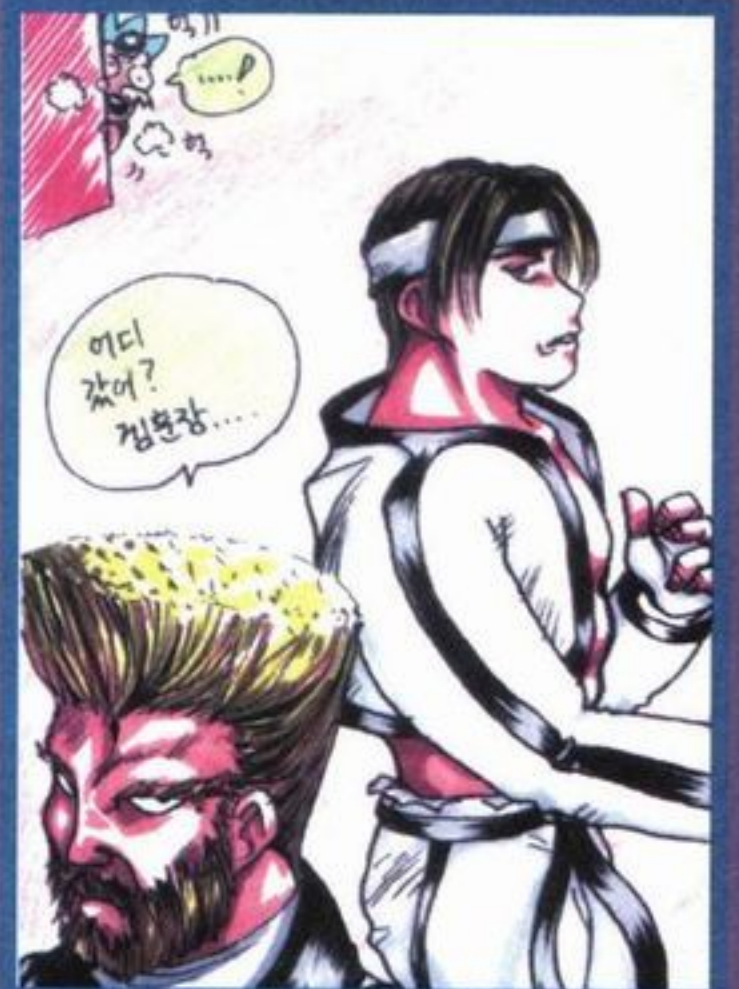
A 녹화는 이렇게 해보세요 집에 있는 TV가 RF단자밖에 없어서 그러신 거죠? 우선 비디오의 입력단자에 플스를 연결합니다. 다음 비디오 TV를 연결합니다. 다음 TV를 비디오 채널로 맞추어 놓으면 화면을 보면서 녹화할 수 있습니다.

드림 캐스트와 새턴

Q 안녕하세요 존경하는 겜훈장님. 저는 게임 챔프에서 드림 캐스트에 대한 기사를 보았습니다. 드림캐스트에 대한 질문인데요 5가지가 있습니다.
1. 드림 캐스트의 적당한 구입시기는 언제인지?
2. SS유저의 혜택이 있는지?
3. SS의 수명은 앞으로 얼마나 남았는지 4. 기존의 SS CD는 드림 캐스트에서 작동이 되는지
5. 마지막으로 드림 캐스트의 개조는 가능한지가 궁금합니다.

A 자 답변 나갑니다.
1. 역시 뭐든지 새로 나온 상품은 비쌉니다. 가격이 안정되려면 약 1년정도 걸릴 것 같군요. 다음연도 겨울 쯤이 적당할 것 같습니다.
2. SEGA는 한마디로 말하자면 잔혹한 회사입니다. 지금까지 새 하드가 발매 될 때마다 전에 있던 하드는 매정하게 버려 버렸습니다. SS유저에게는 상당한 타격이 올 것 같습니다.
3. 글쎄요 부잣집 망해도 3년 간다는 말이 있습니다. 하지만 소프트의 공급이 끊긴다면 약 2년정도로 보는 것이 좋겠죠.
4. 그럴 가능성은 희박합니다. 그 정도의 서비스를 해준다면 드림 캐스트의 또하나 메릿트가 되겠지요 반대로 SS는 처참할 지경에까지 이를 겁니다.
5. 모든 기계는 개조가 가능합니다! 대만을 믿어 보세요!

겜훈장의 소환/500점

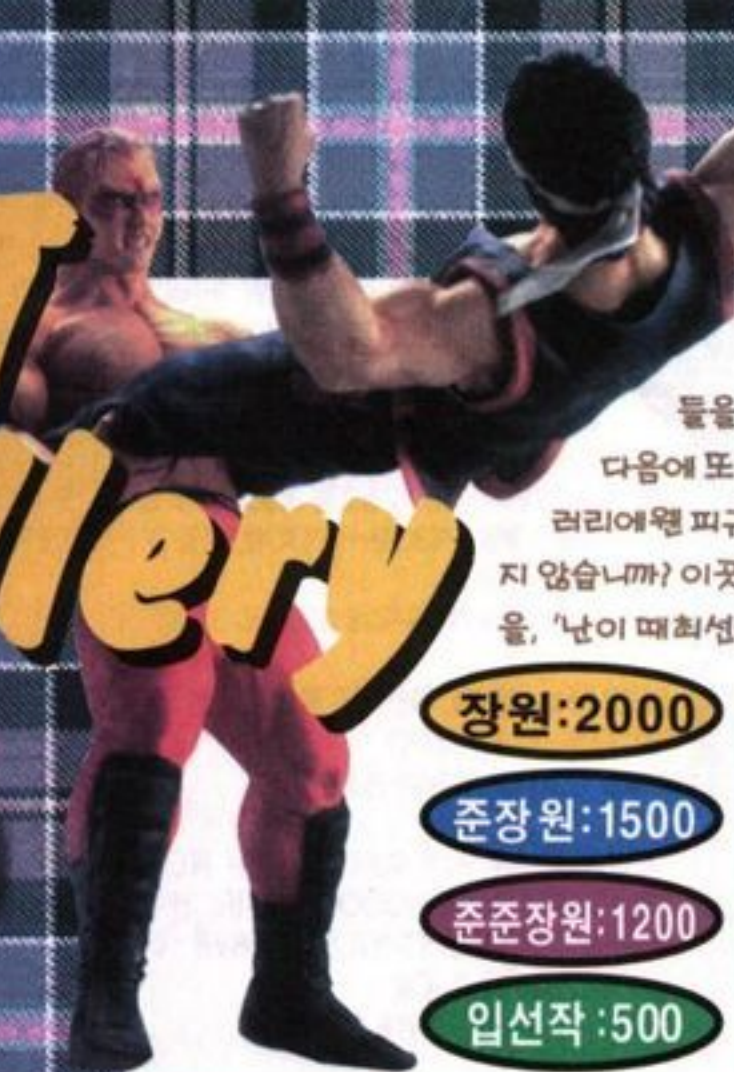
어디갔어 겜훈장/500점

우정이 떠나가네/500점

보내실 주소 : (121-160) 서울시 마포구 상수동 324-1
법경빌딩 5층 게임챔프 쌤쌤마당 담당자앞
FAX: 02-3142-6820
PC통신 : 천리안/하이텔 ID: champg
나우누리 ID: 네모네모

CHAMP SAMSAM

이 코너는 독자들을 위한 코너입니다.
팔거나 구입하고 싶은 물건이 있으시면 아래의 주소로 엽서를 보내주세요. FAX나 PC통신으로 보내주셔도 좋습니다. 보내실 때에는 기종, 내용, 이름(ID), 주소, 전화번호(지역번호를 꼭 쓰세요)를 정확히 기입해서 보내주세요. 신상 명세가 정확하지 않은 독자는 실어드리지 않습니다. 거래하실 때는 모든 내용을 사전에 확인하여 뜻하지 않은 피해를 입지 않도록 주의하세요.

ART Gallery

아트갤러리

안녕하세요 아트 갤러리의 새 담당자인 Kyo McWild입니다. 정말 많은 분들이 작품들을 보내주셨네요. 모두 잘받아 보았습니다. 아쉽게 실리지 않으신 분들 좌절하지 마시고 다음에 또 도전해 보세요. 위의 사진은 버철파이터3의 울프와 아키라의 피규어입니다. '아트갤러리에웬 피규어?' 라고 생각하시겠지만 예술은 결국 하나의 길로 모이는 법. 제작자의 혼이 느껴지지 않습니까? 이곳은 독자여러분들과의 교류를 위한 코너입니다. 훗날 다시 한번 보게 될 때 부끄럽지 않을, '난 이 때 최선을 다 했어.' 라고 자신있게 말할 수 있을만한 작품들을 보내주시기 바랍니다.

장원:2000

준장원:1500

준준장원:1200

입선작:500

장원

가자 월드컵으로!!

깔끔한 선과 마카 사용이 아주 수준급이시군요. 사연이 없어서 웬지 서운했지만 시기 적절한 멋진 작품이라 장원으로 뽑히셨습니다. 이번 월드컵에서 우리 선수들이 자신이 가진 모든 기량을 발휘하기만을 바랄뿐입니다.

준장원

루나냐?

아아 지영님 다음번에는 좀더 일찍 보내주시기 바랍니다. 마감 당일날 도착하는 바람에 결정 해놓았던 준장원 이후의 순위가 바뀌었네요. 준준 장원에서 밀려나신 분에겐 심가 애도의 뜻을. 화학 분석 2급에 합격 하셨다고요? 축하 드려요 IMF 시대를 꿋꿋이 헤쳐 나가실 능력이 있으시네요. 그리고 전 아저씨가 아닙니다. 이제 20대 초반의 꽃다운 나이인데 가슴에 비수를 박으시다니. 다음에도 아저씨라 그러면 국물도 없습니다. 훗 그리고 그 오빠에겐 자이언트 스윙이라도 먹이세요 후후.

준준장원

챔프를 향한 눈들

성호님 '국방의 의무를 다하느라 수고가 많으시네요.' 라는 말을 얼마나 많이 들어보셨나요? 전 아직 군에 가지 않았지만 제 가장 친한 친구들은 모두 열심히들 구르고 있죠. 이번 여름 굉장히 덥다는데 챔프를 보시고 자신의 작품을 발견하면 한결 힘이 솟으시겠죠? 역시 전공이 미술쪽이라 그런지 싸인펜과 색연필이라는 기본적인 재료만으로 이렇게 훌륭한 작품을 그리셨네요. 역시 진정한 명인은 도구에 연연하지 않는 것인가요? 후후

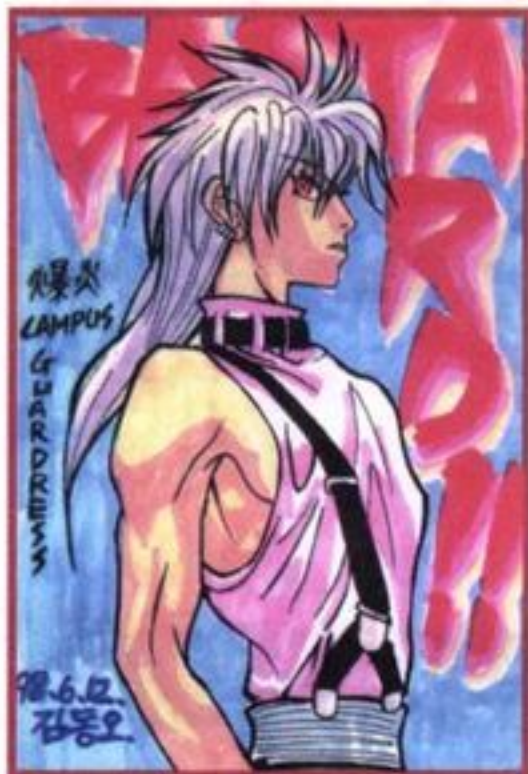
TEKKEN 3 JIN & HWARANG

필명이 마음에 드네요. 전 Dark Blue를 좋아해요 끝없는 깊이가 느껴지는 색이죠. 블루님의 그림은 정성이 느껴지는군요. 오랜 시간을 투자하셨을 것 같아요. 하지만 약간 아쉬운 점은 자신만의 구도로 그리지 않으신 것이네요. 다음에는 좀더 개성적인 창작품을 보내주세요.

K.O.F의 여름

오웃 셀렁해.. 동철님이 보내주신 사오정 시리즈 잘 읽어 봤습니다. 으음 인생에 대해 생각해보게 하는 호러물이군요. 마이의 사복이 참 잘어울리네요(마이답게 좀더 야했어도..). 일광욕하는 장고한은 드디어 김갑환 선생에게 자유를 찾은 것인지? 아니면 하게 합숙 훈련 도중 빠져나온 것인지? 후후 폭주 이오리는 웬지 불쌍하네요 물 한 모금 못 먹고 사막에 버려진 것 같아요. 마카 사용, 펜선 모두 훌륭하네요 어딘가 만화 동아리 활동이라도 하고 계시는 듯. 다음에도 좋은 작품 기대하죠.

BAD BOYS

흠.. 상진님은 마카 사용 테크닉이 상당하시네요. 전 마카 사용을 권장하는 주의니 걱정하실 필요 없어요. 쿄가 몇 년째 교복을 입고 있냐는 질문을 하셨는데 아마도 곧 나오게 될 킹오파 98까지 하면 적어도 5년은 입게되지 않을까요? 장수생 쿄 나중엔 그의 애인인 유키가 먹여 살려야 할지도 모르죠.

BASTARD

바스타드를 마지막으로 본게 언제였더라.. 국내 해적판으로 2부 2권인가 까지 봤을텐데. 하여튼 이 주인공 녀석은 정말 매력적인 캐릭터이죠. 하지만 전 크리스탈 검을 들고 나왔던 용기사 녀석이 더 맘에 들었네요(H는 아닙니다. 오해 마시길). 다음에도 좋은 작품 기대하겠습니다.

갖고싶음 뽑아봐

갖고 싶음 뽑아봐..라니. 뭘 주신다는지는 모르지만 일단 갖고 싶은게 많으니 뽑아보죠. 클라우드의 검이 좀 맘에 안들었지만 힙합버전이 신선해서 일단 실어드리네요. 이번 여름 ACA에 참가하신다고요? 잘하면 만날 수도 있겠군요 후후. 전 코스프레 동호회 회지 파는 곳에서 코 코스프레 하고 있을테니 놀러 오세요. 아 그리고 스톰 클라우드 회지도 하나 살께요.

사라져랏! 기스!!

호오.. 동세가 아주 멋지게 표현했네요. 파워 봄버의 위력이 느껴지는 것 같아요. 뒤로 뻗은 손가락과 날아가는 모자가 특히 맘에 들었습니다. 그런데 바로 위에 뽑히신 김동오님과는 어떤 관계이신지? 같은 동네에 살고 계시는군요 후후. 제 추측에 의하면 같은 학교의 만화 동아리에서 활동하시는 것이 아닌가 싶네요. 하여튼 좋은 작품 보내주셔서 감사.

뿌요의 참패

주현님 저도 뿌요를 좋아한답니다. 무려 컴파일에서 만든 정품 뿌요 열쇠고리를 풀 셋트로 가지고 있죠. 하지만 뿌요 뿌요는 잘 못해요. 아 근데 뿌요를 만든 일본의 컴파일이란 회사가 부도 났답니다. 삼가 조의를 표합니다. 그동안 연예계에만 관심을 가지셨다고요? 후후 게임은 연예인들과 달리 변하지 않죠. 또 내가 원할 때는 언제든 놀아준답니다. 앞으로도 게임챔프 애독해주세요.

메이저 부문

시미즈가 한복을 입은 모습이 참 예쁘군요. 신선한 발상과 부드러운 느낌의 색연필 채색이 마음을 편하게 해주네요. 세리스님 전 아찌가 아녜요. 아저씨도 아니고 오아지도 아닙니다. 다음부터는 아트 갤러리 소년 담당자님이라고 불러주시길.

파이널 판타지여 영원히..

클라우드의 삐죽 머리와 에어리스의 선한 눈이 잘 표현 되었네요. FF 시리즈는 판타지 게임의 살아있는 전설이라 할 수 있죠. 7의 인기는 8이 나와도 영원히 남을 거예요. 언젠가 에어리스가 살아날 날까지 말이죠. 후후

오로치여 불타 올라라!!

열성 독자 정태님. 그림에 상당한 정성을 쏟으셨군요. 7월호에 그림이 안실렸다고 GB를 부수다니.. 다음엔 그러지 마시고 챔프에 소포로 보내세요(GB를). 7월 4일 시험 아는 것만 다 맞길 바랍니다. 에 또 다음에 보내실 때는 좀더 예의를 갖춘 사연을 적어 주시기 바랍니다. 읽다보니 스트레스가 쌓이네요.

이-쁜 꼬마 요정

안녕하세요 지윤님 동생 너무 구박하지 마세요. 저도 누나가 있는데 어렸을 때는 구박받을 때마다 눈물로 밤을 지새기도 했어요. 그림은 멋진데 이른 꼬마 요정이라기 보다는 성숙한 처녀 요정 같네요. 같이 보내주신 여자아이의 머리는 제 책상 유리 밑에 고이 넣어 놓았습니다(웬지 그림 제목이 공포물 같네요).

최강의 로켓트 보리

정철님 덕분에 시원한 하루를 보냈습니다. 뭐라 할말이 없군요 아아. 그리고 그림 실력이 느는 방법은 간단합니다. 열심히, 또 열심히 그리면 는다더군요. 근데 잘그리는 구도만 그리면 언제까지나 제자리걸음이니 다양한 그림을 그려보세요.

● 98년 9월호 챔프 아트 갤러리는?

9월호가 나올 때쯤이면 굉장히 덥겠죠? 더위를 좀 식히기 위해 납량 특집 아트 갤러리를 엽니다. 더위가 싹 가실 작품들을 보내주세요. '난 도저히 그런건 못 그려.' 이런 분들은 아무거나 보내셔도 상관은 없습니다만 책임은 못 집니다. 16절지 이하 사이즈로 그려서 보내주세요.

● 보내실 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 법경 빌딩 5층
(우) 121-160
게임챔프 (챔프 아트 갤러리) 담당자 앞

7월호 초음속 퀴즈 정답

김동오/강원도 춘천시 효자1동 463-88번지
7통 1반
윤서희/전주시 덕진구 금암 1동 728-59
이상 2명에게는 챔프 점수 1000점을 드립니다.

보너스 환상특급

이 코너는 네모네모로직과 챔프 점수도 받을 수 있는 코너입니다. 또한 1년치 챔프 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 챔프점수 1,000점도 드리고 있습니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프점수는 6개월치 선물 대방출이 실시되는 98년 12월호까지 계속 기록됩니다.

네모네모 로직

Column clues (left to right, top to bottom):

Column	Clues
1	4
2	5
3	7 7
4	3 13
5	1 15
6	9 8
7	2 3 1
8	2 2 1
9	2 5 3 3
10	1 1 1 1 9
11	1 5 2 3
12	1 5 1 1
13	1 1 1 1 1
14	1 4 1 1 1
15	1 1 5 1 1
16	1 5 2 3
17	1 1 1 1 9
18	2 5 3 7
19	2 2 6
20	2 3 5
21	9 3 3
22	1 6 1
23	10 5 2
24	6
25	7

Row clues (top to bottom):

Row	Clues
1	10
2	2 2
3	2 2
4	2 2
5	3 3
6	1 1 1 1
7	2 1 3 1 3 1 1
8	1 1 1 1 1 1 1 1 1
9	1 1 3 1 3 1 1
10	1 1 1 1 1 1 1 1 1
11	1 1 3 3 1 1
12	1 2 1 1 2 1
13	2 1 1 1
14	1 2 2 2 2
15	1 2 1 1 2 1
16	2 1 1 1 1 2
17	2 2 1 1 2 3
18	3 1 1 1 1 4
19	4 1 4 2 4
20	4 2 4 3
21	5 11 3
22	6 1 4 2
23	6 3 6 2
24	6 3 6 3
25	12 11

♥ 지난호 답

♥ 왼쪽의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 네모네모 로직 단행본을 드리고 나머지 5명에게는 챔프점수 500점씩을 드립니다.

보내실곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 게임챔프 [네모네모 로직] 담당자 앞

지난호 당첨자

게임챔프 필자 모집

게임챔프에서는 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 차세대기(SS, PS, N64) 아케이드입니다. 게임경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상이어야 하며, 취재팀 이재덕 (02-3142-6845)에게 연락 주세요.

담당자의 한마디……………………

안녕하세요 새로운 담당자 Kyo McWild입니다. 애독자 엽서나 초음속 퀴즈, 파워맨, 네모네모 로직의 당첨자를 뽑는데 다른 기준은 없습니다. 얼마나 정성들여 엽서를 작성하였느냐 이것이죠. 정성을 보내주세요. 아 그리고 이름과 주소를 꼭 적어주시기 바랍니다. 이번에도 이름 미기재로 탈락된 엽서가 있네요.

11-15등 게임챔프 6개월 정기구독권 1장씩

16-25등 오리지널 최신 게임음악 CD 1개씩

26-40등 PS/SS 체험판 CD 1개

41-45등 인기 캐릭터 피규어 인형 1개씩

상품제공 : 네오메니아 (02-719-7156)

46-55등 최신 게임 공략 비디오 1개씩

56-60등 PS 액션 리플레이 1개씩

61-70등 PS 메모리카드 1개씩

71-75등 인기 캐릭터 머그컵

76-100등 타마고치류 게임기 1개씩

WE LOVE FIGURE

PART1

누구나 어린 시절 프라모델을 만들거나 마루 인형을 가지고 놀아본 경험이 있을 것이다. 단순히 조립만 해서 가지고 놀던 사람도 있을 것이고 좀더 정성을 들여서 디오라마 세트 제작에까지 손을 댄 사람도 있을 것이다. 어느 쪽이던 우리가 정성을 쏟던 그것이 요즘에는 피규어라는 이름을 달고 매니어적 성향이 짙은 상품으로 등장해서 인기를 끌고 있다.

FIGURE란?

FIGURE의 사전적 의미는 초상, 회화, 조소 등의 인물상 등이다. 하지만 여기서 말하고자 하는 피규어는 좀더 좁은 의미, 최근 유행하는 애니나 게임의 캐릭터를 인형으로 제작한 것을 말한다. 하지만 단순한 인형이 아닌 훨씬 고품질의 인형이다. 피규어는 예전의 1,000원 정도 하던 프라모델과는 차원이 틀리다. 희소가치가 있는 1급 완성품의 경우는 웬만한 미술작품의 가격을 상회한다. 이 정도의 작품은 그야말로 제작자의 혼이 담긴 작품으로 어떤 것은 실제 캐릭터 설정 수치와 동일한 사이즈의 피규어도 있다. 일본의 경우 이러한 피규어의 매니어 성이 극에 달하여 거의 실물에 가까울 정도의 작품까지 만들어지고 있다고 한다. 또한 이러한 피규어 제작이 고소득 전문직으로 발전하였고 완성품 피규어만이 아닌 피규어 제작용 도구들과 수많은 관련 서적, 잡지들도 큰 시장을 형성하고 있고 그 영향은 우리 나라에도 점점 퍼지고 있는데 과연 피규어가 무엇이기에 두터운 매니어 층을 만들어내게 된 것일까? 그것은 아마도 최근 급속히 발전하고 있는 애니메이션과 게임 산업의 발전과 밀접한 관련이 있다고 본다. 시청각적으로만 느껴오던 애니와 게임의 캐릭터를 좀더 공감각적으로 느끼기 위한 욕구가 피규어를 만드는 계기가 되었고 점점 정교해지는 피규어가 제작의 전문화를 부른 것이다. 여기서 그저 완성품을 감상하는데 그치지 않고 직접 제작을 하고 거기서 즐거움을 느끼는 사람들의 수가 늘어가면서 피규어 매니어라는 사람들이 생긴 것이 아닐까 싶다. 이런 매니어 층의 힘은 대단하다. 최근에는 애니나 게임 캐릭터의 인기를 피규어 관련 상품이 좌지우지하기도 한다.

결국 피규어란 엄청난 시장성을 지닌 캐릭터 상품이다. 또한 피규어 자체가 꼭 애니나 게임에 국한되는 것도 아니라는 것을 고려해 볼 때 더욱더 그 비중을 실감하게 된다. 이제 막 시작된 우리 나라 피규어 시장의 미래를 위해서 무엇이 준비되어야 할지 생각해볼 문제이다.

FIGURE의 본고장 이야기

일반인들은 '피규어'라면 먼저 개러지 키트나 애니메이션, 게임, 만화의 캐릭터들을 생각해내겠지만 여기에서 이야기하려는 것은 본래의 의미인 초상에 대한 전반적인 것이라는 것을 말해 두고 싶다.

미국과 일본의 FIGURE 여명기

미국은 일본보다도 훨씬 전부터 남자애들을 노린 「GI JOE」-(우리나라에서는 GI 유격대라 불림)와 여자 애들을 향한 「바비」라고 하는 12인치(30센치) 피규어, 2개의 브랜드로 콜렉터들의 절대적인 인기를 얻었고 지금도 그 인기는 그칠 줄 모르고 있다. 반면 일본의 경우는 캐릭터 비즈니스 자체의 확립이 미국보다 늦은 탓인지 소재 쪽에서 한발 늦은 감이 있다. '철완 아톰'이나 '철인 28호' 등이 히트했던 시대도 있었지만… 일본에서 처음으로 시리즈로 성공한 피규어라면 소프트비닐로 된 괴수 시리즈 일 것이다. 20년이 훨씬 지난 지금에도 괴수 상품 = 소프트 인형이라는 식이 성립될 정도로 높은 인기를 아직도 자랑하고 있다. 다시 괴수 붐이 일어난 71년쯤에는 돌아온 울트라맨 MAT 대원을 추가해서 「변신 사이보그호」로 부활했다.

사이보그를 좇듯이 신진 메카였던 포피는 「무적의 왕자 점보머신」을 발매. 로보트의 거대함을 완구로써 표현했다. 거기에 점보 머신에 없는 정밀감을 장점으로 한 것이 바로 「초합금」이다. 다이케스트공법으로 만들어진 초합금은 처음에는 미니카 감각의 아이템이었지만 차차 정밀한 합체·변형장치 등에 유용하게 쓰였고 크기도 점점 대형화되었다

스타워즈와 건담의 프라모델

미국에서서는 인기를 자랑하던 12인치 피규어였지만 새로 등장한 '스타워즈 시리즈'는 3/4인치 정도의 소형 피규어였다. 소형이었기 때문에 콜렉션성이 불어나기 시작했고 93종이나 되는 액션 피규어의 역사에 남을 만한 라인업 수를 기록했다. 스타워즈가 취한 라인은 「슈퍼 파워즈」나 「시크리트 워즈」 등으로 이어져 일본에서는 '울트라맨'이나 '가면 라이더' 외 '스타워즈 키트'도 라인업에 포함되었다. '스타워즈'의 공개후 일본에서는 애니메이션 「기동전사 건담」 프라모델=건프라가 히트 상품이 되고 81년에는 대붐을 일으켰다. 건담 시리즈는 애니메이션을 따라 아직도 많은 인기를 보유하고 있다.

캐릭터 FIGVRE의 현재와 미래

캐릭터 피규어는 개러지 키트라고하는 미디어가 탄생한 이후 한보 진전한 것이라고 말할 수 있을 것이다. 그 캐릭터는 완구제품으로 유명한, 미소녀, 메카, 게임 등 다방면으로 나눠지지만 이 모든게 매니어를 노린 것으로 지금 캐릭터 피규어의 주도권은 개러지에 존재한다고 말해도 과언이 아닐 것이다. 그것을 증명하듯이 「기동 경찰 패트 레이버」「신세기 에반게리온」 등 개러지 키트가 먼저 나오고 다음으로 프라모델이 히트한 작품도 많이 있는데 그렇다면 앞으로 펼쳐질 피규어의 미래는 과연…

anime club 코너

시대를 거쳐 진화하는 백색의 모빌 슈츠

「기동전사 건담」의 TV시리즈는 79년 4월부터 시작하여 80년 1월에 막을 내렸다. 그리고는 80년 7월부터 반다이 모형이 프라모델 시리즈 발매에 돌입했다. 모형계에 1위를 기록한 건프라(건담 프라 모델)는 점점 광범위한 층으로 퍼져 나갔고 그 인기의 비밀은 작품 자체 뿐이 아니라 가격이 싸다는 데에 있었다. 1/144 스케일의 표준가격이 겨우 300엔으로 어린아이도 직접 구입이 가능했고 모형 잡지 등에 발표되는 밀도 높은 작품들은 「애니메이션 프라 모델=어린이 장난감」이라는 고정 관념을 버리게 했다. 이렇게 어른들과 어린아이 두 레일에 의해 건프라는 많은 팬을 확보하게 되었고 그 결과 81년에서 일본전 지역에 건프라 붐이 일어났고 20년이 다된 지금도 건프라의 전설은 계속 되고 있다.

더블제타건담(1/100)
분신합체식 건담

제타건담(1/100)
변신하는 최초의 건담

퍼펙트 건담(1/144)
만화 「프라모델쿄시로」가 탄생시켰다

건담 풀 아머타입(1/100)
전신의 장갑은 탈착 가능

건담 (1/100)
최초의 건담. 「기동전사 건담」에 등장

ν건담(1/100)
역대 건담중 가장 특이하게 흑색과 백색으로만 되어 있다

S건담(1/144)
별명은 이오타 건담

건담DX with G팔콘 유니트 (1/100)
G팔콘과 합체한 건담 더블 엑스 다른 2대 건담과도 합체

RX-79건담VS자크(1/144)
양산형 건담과 자크가 같이 셋트

건담NT-1(1/144)
방아머를 전신에 장비 가능

건담F90A, D, S(1/100)
F90이라는 MS코어에 여러가지 무기를 장착 어절트, 디스트로이드, 서포트 3가지 옵션을 선택할 수 있다. 또 대기권 돌입형, 베스바 시험용, 장거리 사격용도 셋트토 판매

건담F91(1/60)

건담GP-01(1/144)
육전 타입

윙건담 제로 (1/60)
MS에서 네오버드 모드로 변신

RXF-91(1/100)
건담 F91의 개량형으로 설정 되어 있다

V2 건담(1/60)
3형태가 합체되는 타입

G건담(1/60)
샤이닝핑거를 할 수 있게 손가락이 움직인다

전뇌전기 버철온

돌커스

버철 파이터1 콜렉션
버철 파이터는 게임 뿐만이 아니라 현재 애니메이션화도 되고 있다

「신세기 에반게리온 콜렉션 아야나미 레이 스페셜」
레이의 첫 등장신에서부터 최종회 교복 신까지 매니아틱한 셀렉트

현재 개발중인
「신세기 에반게리온 콜렉션」
초호기에 전용 운송대가 있는 것이 더더욱 매니아틱

이외에도 다양한 타이틀의 멋진 버전들이 피규어 매니아들을 위해 anime club 에 준비되어져 있다.

피규어인형의 신장은 보통 ○/○으로 표기한다. 그리고 그 치수 이해법은 가령 1/6이면 실제 신장의 약 1/6임을 의미하는 것이다.

7월호 anime club 선물 대잔치 발표

지난호 실시한 anime club 퀴즈의 당첨자를 발표합니다.

anime club 퀴즈에 당첨되신 독자 여러분께 진심으로 축하의 메시지를 전합니다. 당첨자 여러분들은 7월 30일 이전까지 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고 서울・경기지역 독자분들은 다소 불편하시더라도 신분증을 지참해서 게임챔프 편집부로 오셔서 선물을 받아가시면 감사하겠습니다. 그리고 지방 독자분들은 우편으로 보내드리겠습니다.

트레이딩 카드 사상 최다 종류와 최고의 판매고를 올린 애니메이션의 이름은?○○○○
정답: 드래곤볼

일본에서 건담 프라모델을 지칭할 때 사용한 말은?○○○

상품 리스트
- 미니 건담 피규어 2개씩 - 10명
- 센티멘탈 그래피티 피규어 - 5명
- 두근두근 메모리얼 피규어 - 5명

응모 방법

이번호 게임챔프 애독자 엽서에 마련된 anime club 퀴즈 코너에 정답을 적어 보내주시면 됩니다. 7월 20일까지 보내신 분 중 20명을 추첨, 9월호에 발표합니다. 서울과 경기지역 당첨자는 게임챔프 편집부로 받으러 오시고, 지방 독자분들은 우편으로 우송해 드립니다.
문의 전화 : 3142-6845 -구구리를 찾으세요.

흥미기획

우리는 개성파 게이머!

톡!톡!튀는 X세대 칼라풀 게임기 만들기

플레이 스테이션이나 세가새턴이 나온 지도 벌써 4년째. 맨날 보는 회색빛 or 백색 게임기.
이제는 게임기의 칼라가 지겨워질 때가 되었지만 소니나 세가(약간 신경씀)에서는 전혀 신경을 쓰지 않고 있다.
이제는 지겹다. 회색의 플스 흰색의 새턴. 여기에 불만을 품은 유저들이 있다. 우리는 X세대. 어디 한 번 도전해 보자.

준비물

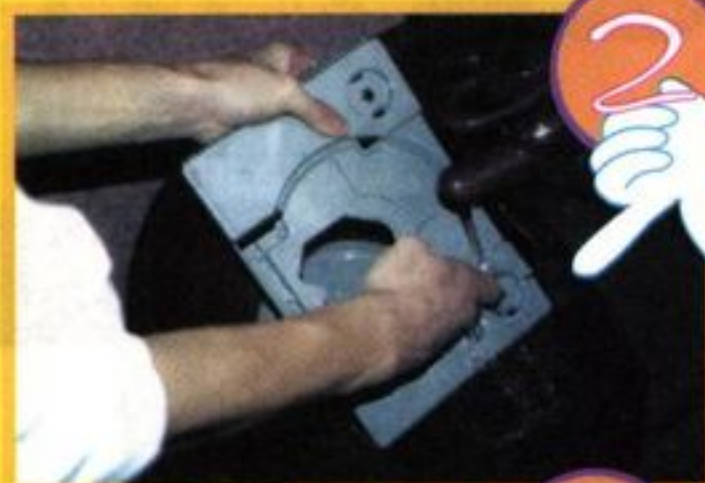
내 용	소모비용	구입장소
분사식 페인트(락카) 아이보리 Or 백색 1통	1,500원	동네 철물점
원하는 색깔의 분사식 페인트 1통	1,500원	동네 철물점
종이 테이프(얇은 것)	500원	동네 철물점
커터 칼	500원	동네 문방구
총 액	4,000원	

드라이버는 보통크기의 십자드라이버 하나면 충분하다

자, 어디 한번 시작해 볼까?

우선 게임기를 완전 분해한다. 플스의 조립편도 따로 두었으니 초보라고 절대 떨지 말자. 뜯어낸 케이스를 완전히 분해한다. 분해가 어려울 경우는 아래의 조립편을 참고하자. 게임기의 분해는 윗면만 분해해도 되지만 완벽한 도색을 위해서는 아래쪽도 분해하자.

분해한 케이스는 깨끗하게 물에 씻어 낸다. 스티커 등을 붙여 놓았다면 칼로 긁어내지 말고 신나등으로 흠집이 나지 않도록 조심스럽게 닦아 낸다. 신나를 사용해도 플스가 녹지는 않는다. 단, 도색시에 잘못 뿌렸다고 신나를 묻힐 경우는 녹을 수도 있으니 유의하자.

우선 아이보리 색으로 기본 도색을 한다(곧바로 빨간색 등의 칠을 해도 상관없지만 색이 잘 먹지 않는다).
도색을 할 때는 30cm정도 떨어져 30cm정도의 폭으로 좌우로 조금씩 '칙칙' 뿌려 주자(절대 페인트가 흘러서는 안된다).

깨끗이 닦은 케이스를 잘 말린 후 소니 마크와 PS로고 등을 종이 테이프로 잘 가린 후 칼로 잘 오려낸다(이때 절대 칼을 너무 깊게 넣지 말 것). 테이프로 가리는 부분은 소니 로고, PS로고, 후면에 각종 포트 부분, 전면에 메모리 슬롯 부분 등인데 자신이 잘 확인해 본 후 더 가릴데가 있으면 가리자(?).

도색을 마쳤으면 그늘진 곳에 충분히 잘 말리자(약 10분 정도). 잘 마른 케이스에 자신이 원하는 색깔을 도색하자. 하지만 아이보리색만 칠해도 충분히 화이트 플스처럼 깔끔한 디자인을 즐길 수 있다. 다른 색깔을 꼭 칠해야만 하는 독자에 한해서 도색하자. 그리고 한번 더 잘 말리자(15분 정도). 주의할 점은 말릴 때 그늘지고 시원한 곳에서 할 것. 그렇게 하지 않으면 아무리 오래 말렸다 하더라도 손을 대면 지장이 찍!

마음 급한 사람들은 이 10분을 참기가 상당히 힘이 든다. PS의 도색부분이 마르는 것을 뚫어져라 쳐다볼 수도 없는 일. 이때 게임을 하려고 PS를 찾지만 이미 분해된 상태 낙담뿐이다. 그러나 걱정 마시라. 껍데기가 없는 알맹이(?) 만으로도 「철권 3」가 돌아간다. 풀어놓았던 부품들을 그저 얹어 주기만 하면 이런 상태가 된다. 아래의 모양대로 만들어 두고 따분한 10분을 재미있게 즐겨 보자. 전원부에 잘못 손을 대면 전기가 통하기 때문에 조심할 것

열심히 돌아가는

이제 완성이다! 우선 플스 로고등에 붙였던 테이프를 떼어 낸다. 이때는 가장 신중해야 한다. 그렇지 않으면 지금까지의 작업이 도루묵이 되고 만다. 조심스럽게 떼어 내자.

조립을 시작하자. PS의 조립은 위에 설명한 바와 같이 분해 작업의 역순서 대로 행하면 된다. 간단한 절차를 소개한다.

최종 테스트.
불량 없이 잘 돌아간다!

그리고 테스트를 하자. 별 문제없이 쌩쌩 잘 돌아갈 것이다. 테스트 시에 문제가 없기 위해서는 재차 강조하는 것이지만 분해할 때 각 부품들의 위치를 잘 봐 두는 것이 중요하다.

플스의 조립

내친김에 패드까지…!

나 돈 없어~! 패드 못 사!

준비물

드라이버 작은 것. (아주 아주)
면봉 2개~4개
신나 or 휘발유 or 지포 라이터 기름

■ 신나의 경우 철물점이나 페인트 가게에서 1,500원 정도면 살 수 있다. (이 정도면 플스가 마르고 닳도록 두고두고 쓰고도 남을 양이다)

그리고 위의 과정을 거꾸로 조립한다. 이제 테스트를 해보자. 어떤가? 제대로 움직일 것이다. 이런 식으로 패드를 쓰다 보면 1년 이상은 충분히 쓸 수 있을 것이다. 참고로 필자의 플스는 3500 기종으로, 렌즈 교환 1번 할 동안 패드 한 번 사지 않았다. 새턴이나 다른 게임기도 위의 방법으로 하면 될 것이다.

나의 한 표가 게임챔프를 만든다

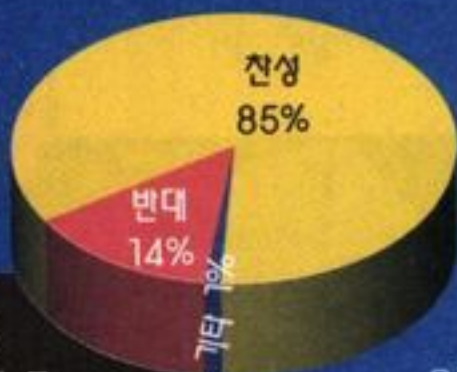
애독자 찬반 투표!!

챔프에서는 애독자들의 의견을 적극 수용하고자 「애독자 찬반 투표」라는 코너를 신설했습니다. 이 코너는 게임챔프의 제작 방법은 물론 여러 가지 그달의 핫이슈를 주제로 설정하여 지면을 통해 독자들의 열띤 토론회를 벌이는 코너로 투표에 의해서 결정된 사항은 챔프에서도 반드시 지켜갈 것임을 약속 드립니다.

참여 방법은 두가지로 먼저 토론에 참여하실 독자는 자신의 사진과 A4 한 장 분량으로 자신의 의견을 정리하여 동봉하시면 채택된 찬성과 반대 의견의 독자 1명씩을 선정하여 책에 게재해 드리며 매달 제공되는 특별 상품도 받으실 수 있습니다.

그리고 그냥 찬반 투표에만 참여하고자 하시는 독자는 챔프의 애독자 엽서에 표시되어 있는 찬반 코너에 자신의 정확한 의사를 표시하신 후 보내 주시면 됩니다.

일본 대중문화 개방 과연 좋은가?

기성세대에게는 아직 거부감으로 남아 있는 '일본 대중문화'의 개방에 대한 여론이 챔프의 주독자층(10대~20대)에서는 찬성쪽으로 크게 기울고 있다. 어쩌면 이제는 우리도 일본의 대중문화가 개방된다고 해도 성숙하게 받아드릴 분위기가 조성되어 가고 있다는 느낌이다. 하지만 정작 언제 '일본 대중문화'가 개방될 지는 아직도 오리무중이다.

찬성 85%
반대 14%
기타 1%

찬성

별로 긍정적으로 보진 않지만 찬성을 하고 싶다. 왜냐면 벌써 우리의 문화 곳곳에 일본의 문화가 침투해 버렸기 때문이다. 그 예로 이미 무시할 수 없을 정도로 커져 버린 비디오 게임 시장과 공공연히 팔리고 있는 일본 음반 등을 큰 예로 볼 수 있다. 이외에도 헤어 스타일, 패션에서도 흔히 볼 수 있다. 이렇게 우리가 모르는 사이에 일본 문화는 많은 영향을 끼치고 있는 것이다. 이런 시점에서 무조건 반대만 한다고 해서 해결될 문제로 보이진 않는다. 점점 세계화 국제화가 되어가는 마당에 일본 문화라는 이유 하나만으로 배척해버린다면 그것은 지혜롭지 못한 행동일 것이다. 문제는 저질 문화의 유입인데, 그것은 정부 차원에서 해야 할 문제다. 그것이 해결된다면 국민 개인의 의지에 따라 수용할 수 있다고 본다. 우리는 여기서 한가지 짚고 넘어가야 할 것이 있다. 일본 문화를 무조건 받아 들이기보다 좋은 것을 계승 발전시키며 저질 문화는 배척할 수 있는 지혜가 필수적이다. 우리가 일본 문화를 배척하는 이유는 일제 침략이 큰 비중을 차지하는 것으로 본다. 만약 유리가 아직도 지난날의 감정을 쌓아두고 배척만 한다면 우리가 얻는 것은 과연 무엇일까? 일본을 앞서고자 한다면 지금이라도 좋은 문화는 받아 들여서 배워야 한다. 그것이 진정으로 국가를 위한 길이며 나(개인)를 살찌울 수 있는 기회일 수 있기 때문이다.

김도현 / 부산시 동래구 명륜2동 702-47번지 삼창맨션 2동 213호

반대

난 일본 대중문화 개방에 대해 반대한다. 확실히 요즘은 개방화라든지 국제화라는 말이 흔할 정도로 우리나라 문화는 상당히 많이 개방되어 있는 편이다. 게다가 게임과 만화 등의 대중문화는 이제 우리에게 너무나도 가까운 것이 되고 말았다. 그리고 그중의 대부분은 미국이나 일본의 것이다. 그렇기 때문에 우리는 미국이나 일본의 게임이나 만화의 치밀한 구성과 화려한 장면들을 보고 매우 감탄한다. 하지만 거기에는 아직 우리가 대하기에는 조금 이른 폭력성과 음란성이 함께 담겨 있다는 사실을 알아야 한다. 우리는 처음 그것을 대하였을 때는 그동안 우리가 대하던 것들과는 달라서 일시적으로 거부감을 느낄지도 모른다. 그렇지만 점차 그것들을 계속 대하였을 때 우리는 더 이상 그것들을 이상한 것으로 여기지 않게 된다. 그리고 결국에는 그것이 예전에 대해오던 우리의 것보다는 훨씬 더 멋있고 좋은 것으로 여기고, 당연한 것으로 여기게 될지 모른다. 그 후에는 자기가 본 것을 흉내내려고 할 것이다. 그러면서 우리는 다른 사람들에 피해를 줄 수도 있을 것이다. 이런 사회 현실 속에서 요즘들어 서구 문화에 지나치게 물들은 우리들을 일깨우기 위해 곳곳에서 우리의 전통 문화를 되살리려는 많은 움직임이 일어나고 있다. 이런 상황속에서 만약 일본 대중문화가 개방된다면, 그것은 우리 전통 문화를 살리려는 작은 불씨마저 짓밟는 것과 다름 없다. 그리고 몇 십년이 지난 후 우리나라에는 '한복' 보다는 '기모노'를, 우리의 '시'나 '시조' 보다는 '일본 만화나 게임의 멋진 대사'나 '일본 가요'를 더 친숙하게 여기게 될 지도 모른다. 그렇기 때문에 우리는 일본 대중문화를 개방하기 전에, 우리의 우수한 전통 문화를 살려 더욱더 발전시키는 것이 한국 사람으로서 마땅히 해야할 일이 아닌가 하고 생각한다.

다음호 주제 : 비디오 게임과 PC 게임 과연 어느 것이 더 좋은가?

다음호 선물

다음호 선물은 주제에 맞게 최신 PC 게임으로 정해 보았습니다. 따라서 글을 보내실 때 받고 싶으신 PC 게임 소프트를 같이 적어 보내시면 뽑히신 분에 한하여 되도록 원하시는 게임을 보내드리도록(서울 및 경기 지방은 내사) 하겠습니다.

보내실 곳 (우) 121-160 서울특별시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 월간 게임챔프 취재부 「애독자 찬반 투표」 담당자 앞

코스츔 플레이의 극에 달한 게임!

포켓 파이터

국내에서는 「수퍼 잼 파이터 미니믹스」라는 이름의 아케이드 게임으로 등장하여 좋은 반응을 얻었던 격투 게임이 초월 이식되어 플스용으로 등장했다. 귀여운 캐릭터성과 코스츔 콤보라는 신선한 시스템을 채택하여 남·여를 불문하고 재미있게 즐길 수 있으며 그래픽, 사운드 등도 아주 뛰어나므로 플스 유저라면 소장할만한 가치가 있다.

게임을 시작해 보자!

이 게임은 세 가지 모드를 제공하는데 이 모드들은 다음과 같다.

만들자 파이터(つくって ふぁいたー): 캐릭터를 육성한다. 이 모드는 이전의 격투 게임에서는 찾아 볼 수 없었던 독특한 게임이다.

포켓 파이터: 본 게임에 들어간다.

사립 저스티스 학원 체험판: 7월 16일 발매될 플스용 「사립 저스티스 학원」(아케이드용: 라이벌 스쿨)의 체험판이다. 이 체험판에서는 바츠와 히나타 두 명을 선택할 수 있으며 상대방 캐릭터도 로이와 티파니로 제한된다. 하지만 액션 리플레이를 사용하면 로이와 티파니도 플레이할 수 있다(PS 액션 리플레이코너 참고).

아케이드용 잼 파이터와의 차이점

포켓 파이터는 아케이드용「잼 파이터」와 비교했을 때 크게 달라진 점은 없다. 하지만 역시 게임기용답게 아케이드 배틀 이외에 프리 배틀, 러닝 배틀의 두 가지 모드가 추가되었다. 프리 배틀은 1대1 대전 전용 모드로 캐릭터 선택 이외에 핸디캡 등 대전에 관계된 여러 가지 옵션들을 설정할 수 있다.

러닝 배틀은 게임기용 철권 3나 데드 오어 얼라이브의 서바이벌 모드와 같은 모드로 제한된 에너지를 가지고 총 12명을 물리쳐야 한다(이기면 에너지가 약간 회복된다). 러닝 배틀을 성공하면 클리어 타임과 포인트 획득에 따라 이름을 새길 수 있다.

조작 시스템 설명

포켓 파이터는 기본적으로 8방향 패드와 ■, ×, ●, ▲의 4개의 버튼을 이용한다. 기본적으로 ■는 펀치, ×는 킥, ●는 스페셜, ▲는 도발로 설정되어 있다. 키 배치는 옵션에서 바꿀 수 있지만 여기서는 기본 셋팅대로 공략했다.

이 게임은 낯익은 캐릭터들과 그 기술, 그리고 대부분의 격투 게임이 채택하고 있는 기본 조작 시스템을 그대로 사용한다. 하지만, 스페셜 버튼과 코스츔 콤보라는 신선한 시스템을 채용하여 기존의 '돌려라 돌려'(?) 커맨드의 어려운 필살기를 아주 쉽게 사용할 수 있다(마구 눌러도 뭔가 나간다는 의미다).

기본 커맨드

기술명	커맨드
앞대쉬	→→
뒤대쉬	←←
대쉬공격	앞대쉬중■or×
노말점프	↖or↑or↗
하이점프	↙or↓or↘ 후 ↖or↑or↗
기본잡기	■+×
커맨드잡기1	←↙↓↘→■+×
커맨드잡기2	→↘↓↙←■+×
가드크래쉬	중립or→or↓●
가드크래쉬 반격	←●
카운터크래쉬	공격방어시 →●
메가크래쉬	보석이 있을 때 ■+×+●
카운터 메가크래쉬	상대의 공격을 맞았을 때 메가 크래쉬
다운공격	상대 다운시 ↑■or×or●
다운회피	다운시←or→■or×or●
이지 리버설	기상시●
아이템 던지기	×+●
아이템 굴리기	↓×+●
도발	▲

대쉬공격: 대쉬 중 ■또는 ×을 눌렀을 때 나가는 기술로 ■는 중단 ×를 사용하면 하단 판정의 공격을 하게 된다.

하이점프: 엑스맨에서 처음으로 사용했던 시스템으로 노말점프의 2배 가까운 높이로 점프를 하게 된다. 공중전에서는 높이 있는 쪽이 유리하므로 점프 공격 위주의 상대를 만나면 대공기보다는 하이점프를 이용한 공격을 권장한다.

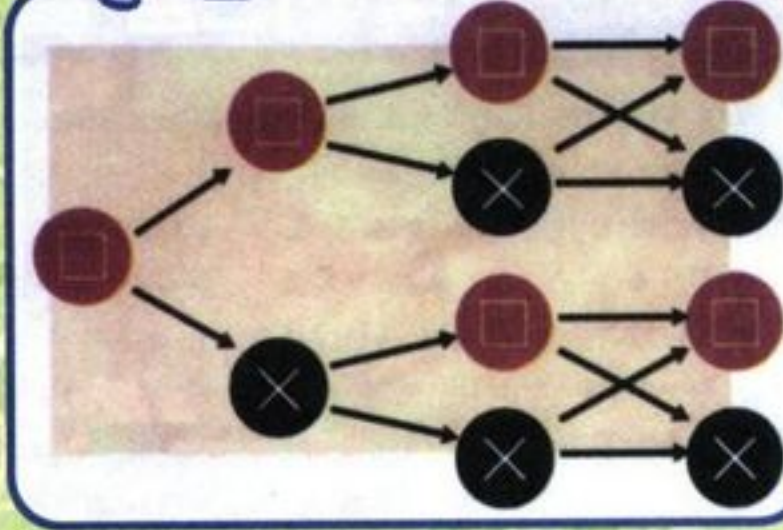
가드 크래쉬 : 포켓 파이터의 핵심 기본기 중 하나. 가드를 할 수 없고 히트시 상대의 보석을 빼앗을 수 있다. →, ↓, 중립 세 가지 커맨드에 따라서 기술 모션도 달라지고 히트시 상대에게 빼앗을 수 있는 보석의 색깔도 달라진다. (→: 황색 보석, ↓: 청색 보석, 중립: 적색 보석) 또한 3단계까지 모으기도 가능하다(단계가 높아질수록 나오는 보석의 양도 많아진다). 단 발생시간이 느리므로 상대 다운 후 사용하거나 플래쉬 콤보 중에서 사용하는 것이 필수적이다.

카운터 크래쉬: 상대의 공격을 막은 다음, 반격하는 기술으로 타이밍이 아주 쉽다. 실제 대미지는 얼마 안되고 마이티 콤보 게이지를 하나 소비한다는 단점이 있지만, 상대 공격의 흐름을 끊을 수 있다.

메가 크래쉬&카운터 메가 크래쉬: 기술이 발동하면 보석을 모두 방출할 때까지 무적상태가 된다. 기술 사용 후에는 보석이 하나도 없는 썰렁한 상태가 되지만 위기 순간이나 피니시로 사용하면 알맞다. 이 게임에서 유일하게 가드 대미지가 있는 기술이다.

이지리버설: 기상과 동시에 반격을 하는 기술. 다운시 상대가 근거리에서 추가 공격을 노린다면 사용하도록 하자. 하지만 거리를 두고 이지리버설을 흘려버린다면 빈틈이 많아지므로 주의해서 사용하도록 하자.

아이템 던지기&굴리기: 던지기는 상대방에게 닿거나 땅에 떨어지면 그 순간에 터지며 공중 콤보로도 가능하다. 반면, 굴리기는 일정시간이 지날 때까지 터지지 않고 하단 판정의 공격으로 상대에게 밀어버릴 수 있다. 그 터지는 순간까지의 긴박감이 피를 말린다.

플래쉬 콤보: 포켓 파이터에서 새롭게 채택된 시스템으로 이 게임의 가장 큰 즐거움 중 하나인 코스츔 콤보를 보여준다. 총 4단계의 콤보로 이루어져 있는데, 처음에는 ■로 시작해서 ■와 ×의 조합으로 다양한 콤보가 만들어진다. 보기만 해도 웃음이 저절로 나오는 다양한 코스츔을 감상하자.

캐릭터별 공략

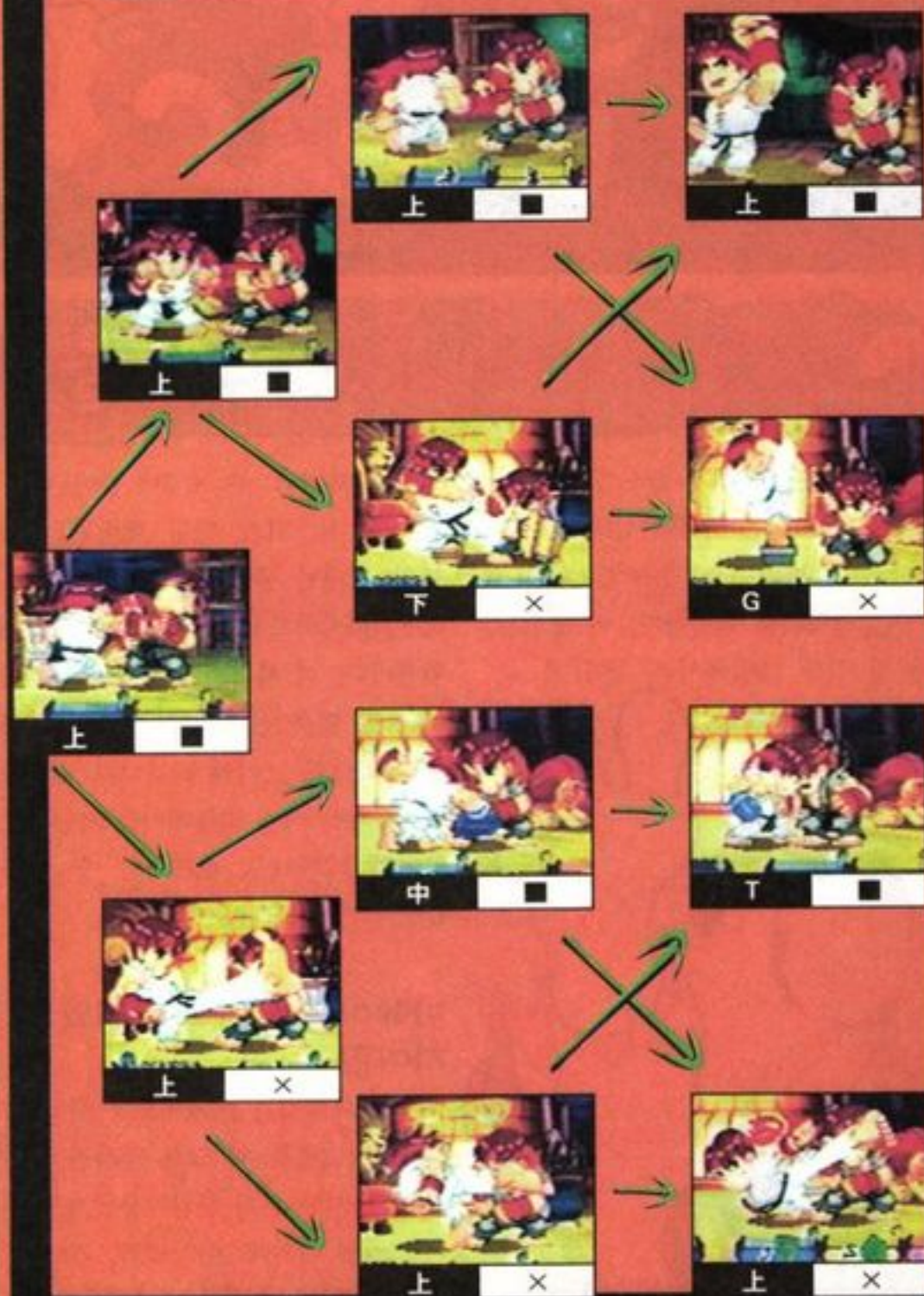
캐릭터별 기술표와 플래쉬 콤보의 판정만 간단히 정리해보았다(대미지는 기본 셋팅에서 전체를 100%로 봤을 때)

류

기술명	커맨드	대미지
필살기		
파동권	↓↘→■	18
승룡권	→↓↘■	18
용권 선풍각	↓↙←×(공중에서 가능)	18
마이티 콤보		
진공 파동권	↓↘→●	30
진공 용권 선풍각	↓↙←●	60
열풍 신뇌장	→↓↘●	54
특수잡기		
회오리 던지기	←↓↙■+×	22

플래쉬 콤보 분기표

上=상단 판정, 中=중단 판정, 下=하단 판정, G=가드 크래쉬, T=던지기(THROW)

켄

기술명	커맨드	데미지
필살기		
파동권	↓↘→■	18
승룡권	→↓↘■	18
용권 선풍각	↓↙←×(공중에서 가능)	18
마이티콤보		
승룡열파	→↓↘●	49
신룡권	←↓↙●	41
열풍신뇌장	←↙↓↘→●	48

플래쉬 콤보 분기표

上=상단 판정, 中=중단 판정, 下=하단 판정, G=가드 크러쉬, T=던지기(THROW)

上 ■
上 ■
上 ■
上 ■
下 ■
T ■
中 ■
G ■
上 ■
上 ■
上 ■

춘리

기술명	커맨드	데미지
필살기		
기공권	←↙↓↘→■	6
비승각	→↓↘×	15
백열각	×연타	3
스피닝 버드킥	←↙↓↘→×	8
마이티콤보		
기공장	↓↘→●	34
윤해숙	→↘↓↙←●	28
패산비승각	→↓↘●	51

플래쉬 콤보 분기표

上=상단 판정, 中=중단 판정, 下=하단 판정, G=가드 크러쉬, T=던지기(THROW)

上 ■
上 ■
上 ■
上 ×
T ×
上 ■
中 ■
G ■
上 ×
上 ×
上 ×

사쿠라

기술명	커맨드	데미지
필살기		
파동권	↓↘→■	18
초앵권	→↓↘■	14
춘화습도	←↙↓↘→×	8
마이티 콤보		
진공 파동권	↓↘→●	45
춘난만	←↙↓↘→●	48
난춘우	→↓↘●	52

플래쉬 콤보 분기표

上=상단 판정, 中=중단 판정, 下=하단 판정, G=가드 크러쉬, T=던지기(THROW)

모리건

기술명	커맨드	데미지
필살기		
소울 피스트	↓↘→■ (공중에서 가능)	16
셰도우 블레이드	→↓↘■	16
패러사이트 롤	↓↙←×	11
마이티 콤보		
다크네스 일류전	←↙↓↘→● (공중에서 가능)	50
데스 블레이드	→↓↘●	53
패러사이트 템페스트	↓↙←●	54

플래쉬 콤보 분기표

上=상단 판정, 中=중단 판정, 下=하단 판정, G=가드 크러쉬, T=던지기(THROW)

上 ■ / 上 ■ / 上 ■ / 下 × / G × / 上 ■ / 中 ■ / T ■ / 上 × / 上 × / 上 ×

레이레이

기술명	커맨드	대미지
필살기		
암기포	↓↘→■	10
지령도	←↙↓↘→×	11
반향기	↓↙←■	18
마이티 콤보		
천뢰파	→↘↓↙←●	36
래래구	↓↘→●	55
천회산	→↓↘●	36

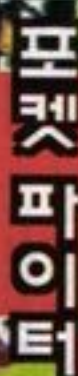
플래쉬 콤보 분기표

上=상단 판정, 中=중단 판정, 下=하단 판정, G=가드 크러쉬, T=던지기(THROW)

펠리시아

기술명	커맨드	대미지
필살기		
샌드 스플래쉬	↓↘→×	14
롤링 버클러	↓↘→■	10
델타킥	→↓↘×	20
롤링 스크래치	↓↙←■	14
히스테릭 스타	■연타	6
마이티 콤보		
프리즈 헬프 미	←↙↓↘→●	45
크레이지 포 유	→↘↓↙←●	45
댄싱 플래쉬	→↓↘●	57
특수 잡기		
가모 스크류	레버 일회전■ + ×	22

플래쉬 콤보 분기표

上=상단 판정, 中=중단 판정, 下=하단 판정, G=가드 크러쉬, T=던지기(THROW)

타바사

기술명	커맨드	데미지
필살기		
드래곤 블로	⬇↘➡■	15
레베리 소드	➡⬇↘■	11
드래곤즈 로어	⬇↘➡×	12
뮤즈 위프	하이 점프시⬇×	11
마이티 콤보		
아스트로 캐논	⬇↘➡●	40
언터쳐블 포스	➡↘⬇↙⬅●	36
드래곤 아포칼립스	➡⬇↘● (연타)	54

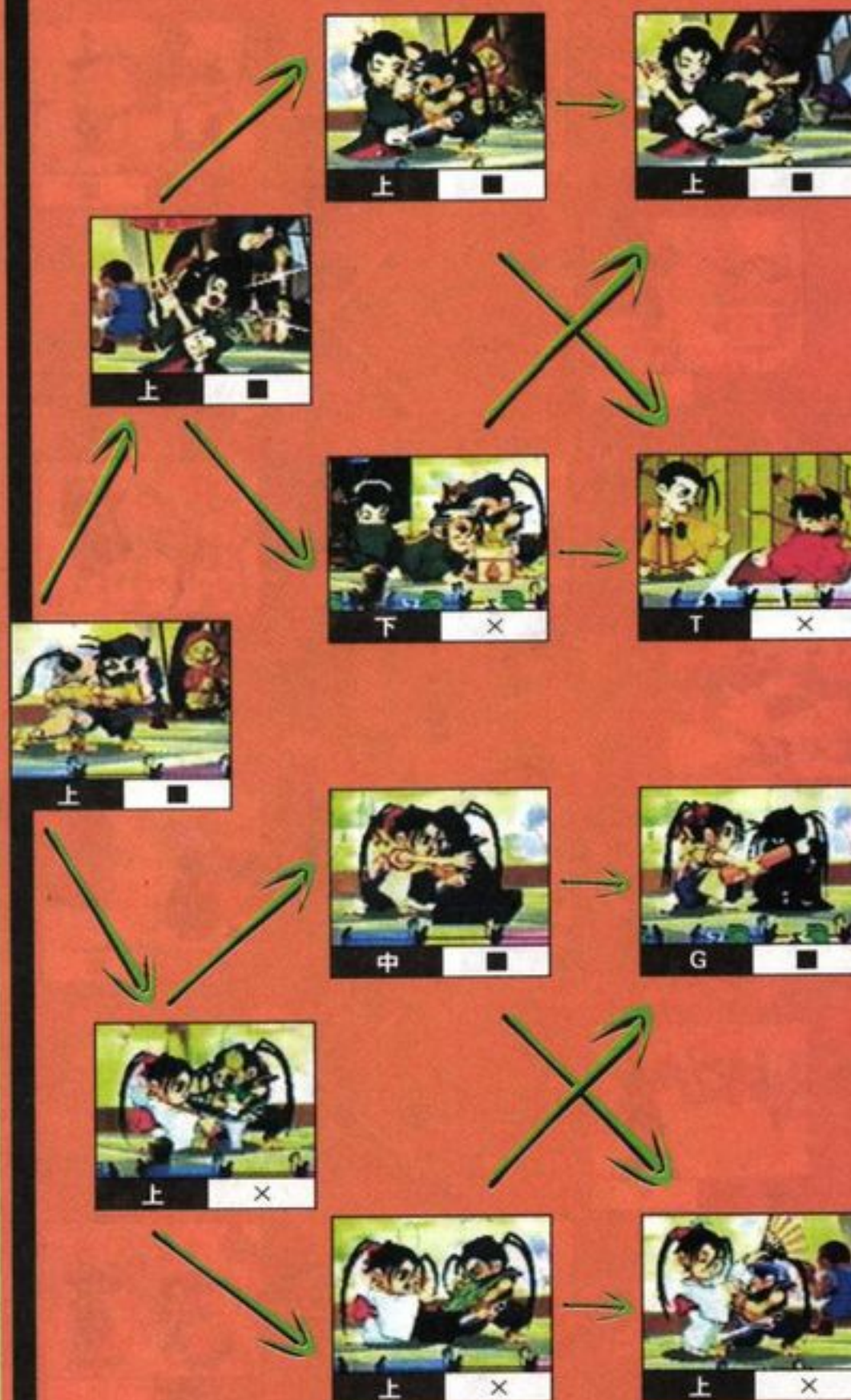
플래쉬 콤보 분기표

上=상단 판정, 中=중단 판정, 下=하단 판정, G=가드 크러쉬, T=던지기(THROW)

이부키

기술명	커맨드	데미지
필살기		
고무	⬇↘➡■ (공중에서 가능)	5
풍참	➡⬇↘×	13
비연	⬅⬇↙×	14
선	⬇↙⬅×××	8
마이티 콤보		
하주작	⬇↘➡●	55
아뇌야	➡↘⬇↙⬅●	35
질풍	➡⬇↘●	32

플래쉬 콤보 분기표

上=상단 판정, 中=중단 판정, 下=하단 판정, G=가드 크러쉬, T=던지기(THROW)

장기에프

기술명	커맨드	데미지
필살기		
스크류 파일 드라이버	레버 1회전 ■ + ×	32
더블 래리어트	■ + ●	18
버니싱프래트	➡⬇↘ ■	22
플라잉 보디 어택	점프중⬇■	12
아이언 프레스	점프중⬇⬇■	20
마이티 콤보		
러시안 비트	➡⬇↘●	24
헤비 바이트	⬅↙⬇↘➡●	26
파이널 아토믹 버스터	레버 1회전●	47
특수 잡기		
파일 드라이버	↙or⬇or↘ ■ + ×	

플래쉬 콤보 분기표

上=상단 판정, 中=중단 판정, 下=하단 판정, G=가드 크러쉬, T=던지기(THROW)

단

기술명	커맨드	데미지
필살기		
아도권	⬇↘➡■	18
황룡권	➡⬇↘ ■	18
단공각	⬇↙⬅×	18
마이티 콤보		
오야지 블레스터	⬅↙⬇↘➡●	20
황룡열화	➡⬇↘●	35
진공 아도권	⬇↘➡●	25
순곡살	➡↘⬇↙⬅● (마이티 콤보 게이지 3개이상)	32
진 황룡권	➡↘⬇↙⬅↙⬇↘➡●	40
도발 전설	⬇↘➡⬇↘➡▲	0

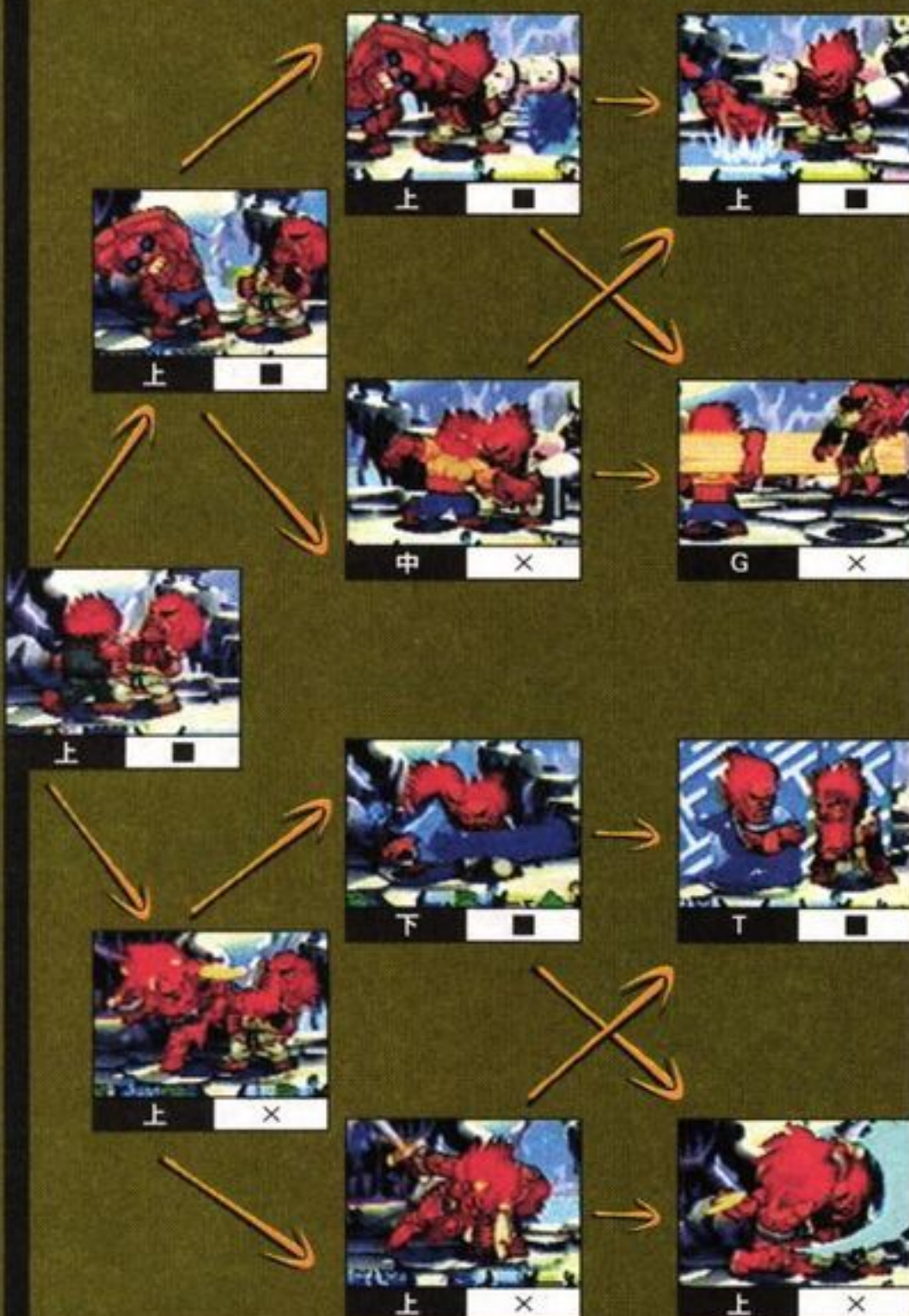
플래쉬 콤보 분기표

上=상단 판정, 中=중단 판정, 下=하단 판정, G=가드 크러쉬, T=던지기(THROW)

고우키

기술명	커맨드	데미지
필살기		
호파동권	⬇↘➡■	18
호승룡권	➡⬇↘■	18
용권 참공각	⬇↙⬅×(공중에서 가능)	36
참공 파동권	공중에서⬇↘➡■	18
작열 파동권	➡↘⬇↙⬅■	24
마이티 콤보		
멸살 호파동	⬅↙⬇↘➡●	30
멸살 호승룡	➡⬇↘●	51
천마 호참공	⬇↘➡●	30
순옥살	➡↘⬇↙⬅●	60
호 회오리 던지기	⬅⬇↙■ + ×	20
특수기		
아수라 섬공	➡⬇↘ or⬅⬇↙×	
백귀습	⬇↘➡↗■	

플래쉬 콤보 분기표

上=상단 판정, 中=중단 판정, 下=하단 판정, G=가드 크러쉬, T=던지기(THROW)

사립 저스티스 학원 체험판 공략

포켓 파이터에 포함되어 있는 사립 저스티스 학원 체험판의 기본 조작과 기술표를 간략히 정리해 보았다. 액플 코드를 사용하면 바츠, 히나타, 로이, 티파니 4명의 캐릭터를 선택할 수 있으며 대전도 가능하다.

조작키

■: 약펀치
▲: 강펀치
×: 약킥
●: 강킥

기본 커맨드

이름	커맨드
던지기	■ + ▲
하단 던지기	⬇■ + ▲
던지기 해체	(상대의 던지기 입력과 동시에) ■ + ▲
안쪽 횡이동	× + ●
바깥쪽 횡이동	⬇× + ●
사랑과 우정의 투 플라톤 어택	■ + × or ▲ + ●
열혈 낙법	공중에서 아무 버튼 2개
전방 대쉬	➡➡
러시	➡➡(유지)
후방 대쉬	⬅⬅
하이 점프	↙or⬇or↘ 후 ↖or⬆or↗
도발	스타트 버튼

캐릭터별 기술표

기술명	커맨드
필살기	
기합탄	⬇↘➡■ or ▲(공중에서 가능)
근성 어퍼	➡⬇↘■ or ▲
삼일월 킥	⬇↙⬅× or ●
유성킥	(공중에서) ⬇↘➡× or ●
완전연소 어택	
전개 기합탄	⬇↘➡⬇↘➡■ or ▲
에어버스트	⬇↙⬅⬇↙⬅■ or ▲

히나타

기술명	커맨드
필살기	
연격권	↓↘→■ or ▲
승앙권	→↓↘■ or ▲
염무각	↓↙←× or ●
연각탄	(공중에서)↓↘→× or ●
완전연소 어택	
파이어 선풍각	↓↙←↓↙←× or ● (공중에서 가능)
에어 버스트	↓↙←↓↙←■ or ▲

로이

기술명	커맨드
필살기	
다이너마이트 스트레이트	↓↘→■ or ▲
트위스터 어퍼	→↓↘■ or ▲
터치다운 웨이브	↓↙←■ or ▲
완전연소 어택	
트리플 트위스터	↓↘→↓↘→■ or ▲
수퍼 터치다운	↓↙←↓↙←■ or ▲

티파니

기술명	커맨드
필살기	
뷰티풀 스핀	→↓↘× or ●
글루비 펀치	↓↙←■ or ▲(모으기 가능)
글루비 너클	↓↘→■ or ▲
익사이팅 킥	↓↙←× or ●(공중에서 가능)
완전연소 어택	
원더풀 킥	↓↘→↓↘→× or ●
에어버스트	↓↙←↓↙←■ or ▲(연타)

만들자! 파이터(つくって ふぁいたー)

격투의 새로운 장을 만들어낸 포켓 파이터의 『만들자 파이터』 모드. 이 모드는 플레이어의 성격을 진단한 다음, 그것을 바탕으로 자신의 분신을 만들어 싸우는 모드이다. 어떻게 보면 보통 보드 게임 같기도 하지만, 자신의 캐릭터가 움직이는 것을 직접 볼 수 있다는 것은 가히 획기적이라고 할 수 있다. 여기에 패스워드를 이용해서 전혀 모르는 상대방과 대전할 수 있다는 점이 아주 참신하다.

캐릭터 만들기

이 모드에서는 캐릭터를 만드는 것에서부터 모든 것이 시작된다. 우선 처음 두 문제로 캐릭터가 정해진다. 플레이어가 캐릭터를 직접 지정할 수도 있지만 고우키와 단은 지정할 수 없다. 이제 나머지 문제를 푸는 것으로 그 캐릭터의 성격이 정해진다. 성격에 따라서 주어지는 카드와 그 효과가 다르게 나타난다. 아래에 있는 성격 진단의 질문들을 참조하도록 하자(긴 문장의 경우는 …로 줄여놓았으니 양해있기 바란다).

○진단은 티바시가 해준다

○캐릭터는 직접 고를 수도 있다

성격 진단

食事はじっくりメニューを見て決める。(식사는 메뉴를 잘 보고 정한다)	
別に(별로)	じっくり選ぶ(신중히 고른다)
遠足や旅行の前の日は…(소풍이나 여행 전날은 두근거려서 잠을 잘 수가 없다)	
他の日と一緒(다른 날과 같음)	眠れないほうだ(잠을 못 자는 편이다)
何かを思い切…(뭔가를 마음껏 부숴 버리고 싶어지기도 한다)	
なる(그렇다)	ならない(아니다)
船が沈没し…(배가 침몰해서 무인도로 혼자 떠내려가고 말았다. 물론 아무도 없다. 지금이면 뭐든지 맘대로 할 수 있다)	
そのとおり!(그렇다!)	考えられない(아니다)
カラオケで必ず…(노래방에서 꼭 부르는 노래가 있다)	
YES	NO
オーバーなアクションが好きだ。(오버액션이 좋다)	
大好き!(너무 좋아!)	かっこわるい(멋없어)
一度夢中になると…(한 번 빠지면 그것 이외에는 눈에 안 들어온다)	
いいえ(아뇨)	はい(예)
いつも仲間といたいと思う。(언제나 친구와 같이 있고 싶다고 생각한다)	
思わない(그렇지 않다)	思う(그렇다)
ファンクラブに…(팬 클럽에 들어가고 싶다. 혹은 이미 가입했다)	
YES	NO
パーティで…(파티에서 옷을 입는다면 어떤 것을?)	
正儀(정장)	キャラクター物(캐릭터 코스츔)
今、自分のほしいものを…(지금 자신이 원하는 것을 10개 이상 말할 수 있다)	
言える(말할 수 있다)	言えない(말 못한다)
人の言うことより…(남이 하는 말보다 자신의 말이 옳다고 생각하는 때가 많다)	
そう思う(그렇다)	わからない(모른다)
自分の本心を人に…(자신의 본심을 남에게 말하는 게 힘들다)	
NO	YES
誰にも負けないものが1つある。(누구에게도 지지 않을 것이 한 가지 있다)	
どうかなあ(그럴지도)	あるよ(있다)

リュウとケン…(류와 켄. 자신을 비교한다면?)

ケン(켄)	リュウ(류)

絶對オススメのTV…(절대 추천하는 TV프로가 있다)

ある(있다)	ない(없다)

どちらかというと…(어떻게 보면 잘 싫증 내는 편이다)

YES	NO

〔サイキョー〕…([최강-!] 이란 말은 좋은 소리다?)

ノーコメント(노 커멘트)　もちろん(물론)　バッカじゃない(바보 아냐?)…

いろいろなことに興味がある.(여러 가지 일에 흥미가 있다)

そうだよ(그렇다)	違うよ(아니다)

學校では…(학교에서는 좋든 나쁘든 눈에 띈다)

まあまあ(그럭저럭)	そんなにも(그렇지도 않다)

一度惡いことを…(한 번 나쁜 짓을 해보고 싶다. 혹은 나쁜 짓을 한 경험이 있다)

YES	NO

おつりを多く…(거스름돈을 많이 받았다. 자! 어떡할까?)

ラッキー(땡잡았다!)	お店に返す(가게에 돌려준다)

友情と愛情…(우정과 애정 둘 중에서 고른다면)?

愛情(애정)	友情(우정)

とちらかといえば…(어떻게 보면 단순한 사람이다)

おもう(그렇게 생각한다)	おもわない(그렇게 생각하지 않는다)

好きなこと…(좋아하는 일을 시켜준다면 행복하다)

幸せ(행복하다)	そんなことない(그렇지 않다)

自分と同じ…(자신과 같은 취미를 가진 사람은 친척 이상으로 친밀감을 느낀다)

覺えてしまう(느낀다)	別に(별로)

自分の趣味を…(자신의 취미를 나쁘게 말하는 녀석은 용서 못한다)

絶對に許せない(절대 용서 못한다)	人は人でしょ(남은 남이다)

つり橋を…(줄로 된 다리를 건너가고 있는데, 로프 하나가 끊어질 것 같다. 앞으로 조금만 가면 되는데 자! 어떻게 할까?)

ジャンプする(점프한다)	歩いていく(걸어간다)
大聲で叫ぶ(큰 목소리로 소리친다)	助けを待つ(구조를 기다린다)

〔キャー〕…([까악-] 젊은 여자의 비명이 들렸다! 소리 나는 쪽으로 가보면?)

若い女がいた(젊은 여자가 있었다)	裸の男がいた(벌거벗은 남자가 있었다)
大きな犬がいた(커다란 개가 있었다)	アイドルがいた(아이돌이 있었다)

オバさん…(아줌마가 바나나 껍질을 밟고 넘어졌다. 그것을 보고 있었던 당신의 반응은?)

思い切笑う(마음껏 웃는다)	自分も挑戰(나도 도전)
見てないフリ(못 본척)	クスクス笑う(킥킥하며 웃는다)

生まれ變わるとしたら…(다시 태어난다면 어떤 동물이 되고 싶은가?)

ハイエナ(하이에나)	タカ(매)
ライオン(사자)	カメ(거북이)

高い科學力を…(높은 과학력을 가진 우주인이 쳐들어왔다. 당신이 지구방위군 장관이라면 어떻게 할 것인가?)

ミサイルを發射(미사일 발사)	逃げる(도망간다)
降伏する(항복한다)	交渉手段をさがす(교섭수단을 찾는다)

スモウで好き…(스모에서 좋아하는 기술은 다음 중 어떤 것?)

内又かけ(안다리 후리기)	八雙飛び(팔쌍 날리기)
うっちゃり(내팽개치기)	押し出し(밀어내기)

誰にも負けない自分…(누구에게도 지지 않을 자신의 좋은 점은 무엇인가?)

美しさ(아름다움)	やさしさ(상냥함)
たくましさ(늠름함)	明るさ(명랑함)

〔あ,男らしい〕…([아 남자답다] 라고 생각되는 것은 다음 중 무엇인가?)

モリモリの筋肉(울퉁불퉁한 근육)	割れたアゴ(떡 벌어진 턱)
一生懸命な姿(열심히 일하는 모습)	女殺しの流し目(여자를 매혹하는 눈)

ある目的地…(어느 날 목적지에 가는데 4개의 길 중에서 꼭 하나를 지나가지 않으면 안된다. 그렇다면 어느 길을 고를까?)

蛇の道(뱀이 나오는 길)	化け物がいる道(괴물이 나오는 길)
迷いの道(미로 같은 길)	針の道(침이 솟아있는 길)

眞實を映し出す…(진실을 비추어 내는 거울. 그곳에 비친 당신의 모습은?)

變わらず(변함없다)	動物の姿(동물의 모습)
鬼の姿(귀신의 모습)	植物の姿(식물의 모습)

野球で…(야구에서 자신에게 가장 어울리는 포지션은 무엇이라고 생각하는가?)

センター(센터)	ピッチャー(피처)
キャッチャー(캐처)	ショート(유격수)

とつぜん,忍び…(갑자기 숨어서 다가오는 수상한 그림자. 그 정체는?)

大きい化け物(거대한 괴물)	自衛隊(자위대)
飛行機(비행기)	忍者(닌자)

眞っ暗な闇の中から…(어둠 속에서 한 점의 불빛이 다가오고 있다. 그 빛의 정체는 무엇일까?)

目の錯覺だった(눈의 착각이었다)	UFO(유에프오)
彗星(혜성)	燈りを持った人(횃불을 가진 사람)

プレゼントをもらうなら…(선물을 받는다면 다음 중 어떤 것이 좋은가?)

鼻メガネ(코안경)	モデルガン(모델 건)
オペラグラス(오페라 안경)	アクセサリー(액세서리)

ないている赤ちゃんを…(울고 있는 아기를 달래려면?)

ベロベロバー(까궁까궁~)	おもちゃを使う(장난감을 쓴다)
ほおっておく(내버려둔다)	ダッコ(안아준다)

戀人を…(애인을 사이에 둔 친구와의 결전 무대로 어떤 장소를 고르겠는가?)

學校裏の空き地(학교 뒤의 공터)	戀人の家の前(애인 집 앞)
川 (강 옆)	放課後の學校(방과후의 학교)

地球滅亡まで…(지구 멸망까지 앞으로 하루 남았다면 무엇을 할 것인가?)

じっとしてりる(가만히 있는다)	遊びまくる(마구 논다)
いつもと同じ(평소 때와 똑같이)	暴れまわ(난리를 친다)

カプコンの名作…(캡콤의 명작 [스트리트 파이터 2] 캐릭터 중에서 누구를 가장 좋아하나?)

ザンギエフ(장기에프)	チュンリー(춘리)
ダルシム(달심)	リュウ(류)

あなたは,勇者…(당신은 용자. 마왕을 없애러 가지 않으면 안된다. 누구를 동료로 할 것인가?)

戦士(전사)	魔法使い(마법사)
遊び人(광대)	武闘家(무도가)

お父さんのことを…(아버지를 어떻게 부르나?)

父上(아버님)	お父さん(아버지)
オヤジ(아빠)	とっつあん(애비야)

あなたは、國の獨裁者…(당신이 어느 나라의 독재자라면 국력 강화에 필요하다고 생각하는 것은 다음 중 어떤 것인가?)

經濟力(경제력)	食料自給力(식량 자급력)
交涉能力(교섭능력)	軍事力(군사력)

次のことわざのうち…(다음 속담 중 가장 좋아하는 것은 어느 것인가?)

弱肉强食(약육강식)	2階から目藥(이층에서 안약)
七顚八起(칠전팔기)	ヌカにクギ(겨에 못박기 반응이 없음을 뜻함)

戰いに出かけるのに…(전쟁에 나갈 때 장비하는 무기는 어떤 것인가?)

弓(활)	大カナヅチ(큰 쇠망치)
兩手持ちの劍(양손검)	ナイフ(나이프)

杯を持つ女神の…(잔을 든 여신상의 일부가 떨어져 나갔다. 어느 부분일까?)

杯を持つ手(잔을 든 손)	高い鼻(높은 코)
ひきしまった足(단단한 다리)	ふくよかな胸(풍만한 가슴)

日本をイメージするとき…(일본을 떠올릴 때 가장 먼저 떠오르는 것은?)

富士山(후지산)	京都(교토)
お金持ちの國(부자 나라)	

イメージチエンジで…(이미지 체인지로 칼라 콘택트를 넣는다면 무슨 색인가?)

赤(빨강)	靑(파랑)
綠(녹색)	いれない(넣지 않는다)

あなたは創造の神…(당신은 창조의 신. 지금 새로운 별을 만든다면 어떤 별을 만들까?)

炎に包まれた星(화염으로 휩싸인 별)	森に包まれた星(숲에 쌓인 별)
水に包われた星(물에 잠긴 별)	

大好きなひとに戀の告白…(좋아하는 사람에게 사랑을 고백하려고 한다. 당신은 어떤 방법을 쓸 것인가?)

手紙で傳える(편지를 전한다)	友達に賴む(친구에게 부탁한다)
直接話す(직접 말한다)	電話で傳える(전화로 말한다)

あなたは、超能力者…(당신은 초능력자. 다음 능력 중 가지고 있는 것은 어떤 것인가?)

讀心能力(독심능력)	透視能力(투시능력)
サイコキネシス(사이코 키네시스)	テレポート(텔레포트)

好きなマンガのジャンルは 何?(좋아하는 만화 장르는 무엇인가?)

スポーツもの(스포츠물)	ギャグマンガ(개그 만화)
ほのぼの系(따뜻한 이야기)	戀愛もの(연애물)

「かわいらしい」…([귀엽다] 라고 느끼는 것은 다음 중 어떤 것인가?)

寢ているネコ(잠자는 고양이)	カエルパジャマ(개구리 파자마)
すねるオジサン(비뚤어진 성격의 아저씨)	淚目の女の子(눈물 흘리는 여자아이)

運動會での借り物競爭…(운동회의 물건 가져오기 경주에서 종이에 쓰여져 있는 물건은 어떤 것인가?)

好きな子の名前(좋아하는 여자아이 이름)	大きい弁當箱(커다란 도시락)
人(사람)	デジタル時計(디지털 시계)

カラオケではどんな…(노래방에서 어떤 노래부터 부르는가?)

今月に新曲(이번 달의 신곡)	しっとり演歌(트로트)
バリバリロック(록)	アニメソング(애니메이션 주제가)

錢湯に行って…(목욕탕에 갔는데 옷을 전부 도둑맞아 버렸다. 손에는 타월 한 장. 어떻게 쓸까?)

腰にまく(허리에 두른다)	胸からたらす(가슴에서부터 내려뜨린다)
ねじりハチマキ(머리에 묶는다)	顔をかくす(얼굴을 감춘다)

突然, 死神が見えるように…(갑자기 사신이 보이게 되었다. 그 날은 몇 명의 사신이 보였을까?)

10人以上(10명 이상)	1~3人(1~3명)
0人(0명)	4~9人(4~9명)

地球が滅亡した後…(지구가 멸망한 다음, 최후까지 살아 남은 것은 다음 중 어떤 것일까?)

ゾウリムシ(짚신벌레)	ネズミ(쥐)
ゴキブリ(바퀴벌레)	人間(인간)

力をくれる神樣を一人…(힘을 주는 신을 한 사람 고르지 않으면 안된다. 어떤 신을 고를까?)

炎の神(화염의 신)	地の神(땅의 신)
風の神(바람의 신)	もらわない(안 고른다)

スキヤキの具になると…(전골에 들어가는 재료를 고른다면 다음 중 어떤 것을?)

肉(고기)	ふ(내장)
絲コンニャク(실곤약)	ハクサイ(배추)

あなたの前にあらわれた神樣…(당신의 눈앞에 나타난 신은 어떤 모습을 하고 있을까?)

妖精(요정)	ひげの老人(수염난 할아버지)
クマの人形(곰 인형)	ボインの美人(글래머 아가씨)

通信販賣で買い物…(통신판매로 물건을 산다면?)

下着(속옷)	家具(가구)
幸福のナイフ(행복의 나이프)	ダンベル(아령)

オリンピクで…(올림픽에서 금메달. 그 종목은 무엇일까?

100M走(100M달리기)	柔道(유도)
體操(체조)	マラソン(마라톤)

荒廢した世界の救世主が現れた…(황폐한 세계에 구세주가 나타났다. 그 구세주는 다음 중 누구일까?)

美しい少女(아름다운 소녀)	赤ん坊(어린 아기)
すばしこい少年(날랜 소년)	たくましい男(늠름한 사나이)

町中を步いていると…(거리를 걷고 있는데 자동차가 빠르게 달려들었다. 자! 어떻게 할까?)

頭をガードする(머리를 방어한다)	とりあえず走る(어쨌든 달린다)
飛び道具で應戰(던지는 도구로 응전)	ジャンプする(점프한다)

海の向こうに見える遠い島…(바다건너 멀리에 섬이 보인다. 무슨 모양일까?)

平たい臺形(평평하다)	ひゅうたん型(호리병 모양)
三角形(삼각형)	山型(산 모양)

ずばり 今, 食べたい料理は?(지금 먹고 싶은 요리는?)

燒き肉(불고기)	イタリア料理(이탈리아 요리)
フランス料理(프랑스 요리)	スシ(초밥)

口爭いから…(말싸움을 하는데 왠지 이상한 분위기. 지금 당장에라도 상대가 덤빌 것 같다. 자! 어떡할까?)

話を續ける?(말을 계속 한다)	冗談でごまかす(농담으로 넘긴다)
走って逃げる(달려서 도망간다)	先手必勝と毆る(선수필승! 때린다)

ライオン, ゾウ, タカ, トラ…(사자, 코끼리, 매, 호랑이 중 어떤 동물이 가장 강하다고 생각하는가?)

ゾウ(코끼리)	タカ(매) トラ(호랑이)
ライオン(사자)	

得意なゲームジャンル…(잘하는 게임 장르는 다음 중 어떤 것인가?)	
RPG(롤플레잉)	シューティング(슈팅)
格闘(격투)	パズル(퍼즐)

ペットを飼うとしたら…(애완동물을 기른다면 어떤 것이 좋을까?)	
イヌ(개)	カブトガニ(투구벌레)
ハ蟲類(파충류)	ネコ(고양이)

ある朝, 目覺めると…(어느 날 눈을 떠보니 다른 성질을 가진 몸으로 되어 버렸다. 어떻게 변화했을까?)
透明人間(투명인간)
性別が逆(성별이 반대로)
黃金樹(황금나무)
スライム(슬라임)

○그대는 이 캐릭터에 이길 수가 있을까!

○카드 컬렉션의 길은 힘들고 괴롭다

스트리트 모드에서 얻는 아이템 가이드

류(1회)	근성 철 게다짝	플래쉬 컴보, 방어력 1 UP
(2회)	수행의 산물	회피, 가드 UP. 근성4 UP
켄(1회)	우정 머리띠	적극성, TEC 1 UP
(2회)	투혼 리스트	공격력 4 UP, 데미지 큰 기술. 방어력 1 DOWN
춘리(1회)	침달린 팔찌	적극성, TEC 1UP
(2회)	즐거운 추억	적극성 4 UP. 공중 콤보. 방어력 1 DOWN
사쿠라(1회)	노란색 리본	적극성. 공격력 1UP
(2회)	통신판매증	TEC 4 UP. 마이티 콤보 2연발. 공격력 1 DOWN
모리건(1회)	어둠의 자식들	방어력 2 UP
(2회)	유혹 립스틱	회피, 카운터 UP. TEC, 반사속도 2 UP. 적극성 1 DOWN
레이레이(1회)	가보인 부적	대쉬계 공격. 적극성, 근성 1 UP
(2회)	암기 셋트	TEC, 공격력 2 UP. 반사속도 1 DOWN
페르시아(1회)	고양이 꼬리	적극성. 반사속도 1 UP
(2회)	육구 핸드	방어력, 근성 2 UP. 백대쉬+원거리. TEC 1 DOWN
타바사(1회)	마법병	욕심쟁이계, TEC 2 UP
(2회)	가방 고양이	방어력, 공격력 2 UP, 적극성 1 DOWN
이부키(1회)	난자 버선	TEC, 방어력 1 UP
(2회)	개구리의 친구	반사속도 4 UP. 잔기술이 많아진다. 공격력 1 DOWN
장기에프(1회)	애국 팬티	대쉬계 공격. 근성, TEC 1 UP
(2회)	곰의 털가죽	방어력 4 UP. 반사속도 1 DOWN
단(1회)	남아의 조언	방어력, 근성 1 UP
(2회)	아빠의 비전	도발. 적극성, 근성2UP. TEC 1 DOWN
고우키(1회)	수라의 염주	적극성 2 UP
(2회)	파동의 근원	극악계(중)기 추가. 공격력 반사속도 2 UP. 근성 1 DOWN

성격에 따라 서바이벌 배틀에서 얻을 수 있는 아이템 카드

악당	은거울	회피, 카운터 UP
	수호의 반지	회피, 가드 UP
모범생	수호의 반지	회피, 가드 UP
	분화의 팔찌	맞으면 강력한 연속 마이티 콤보
자신가	수호의 반지	가드 UP
	워커	빈틈은 많지만 데미지가 큰 공격
우유부단	여심 뱃지	젬을 모아서 파워업을 노린다.
	수호의 반지	회피, 가드 UP
경박함	워커	빈틈은 많지만 데미지가 큰 공격
	득도의서	캐릭터 특유의 공격
어리광	은거울	회피, 카운터 UP
	여심뱃지	보석을 모아서 파워업을 노린다.
냉혈한	은거울	회피, 카운터 UP
	분화의 팔찌	맞으면 강력한 연속 마이티 콤보
열혈한	분화의 팔찌	맞으면 강력한 연속 마이티 콤보
	워커	빈틈은 많지만 데미지가 큰 공격
공주병	여심 반지	보석을 모아서 파워업을 노린다.
	득도의 책	캐릭터 특유의 공격
오타쿠	득도의 책	캐릭터 특유의 공격
	분화의 반지	맞으면 강력한 연속 마이티 콤보

자신이 직접 만드는 드라마 게임의 시도작

더블 캐스트

제작사 : SCEI
장 르 : 어드벤처
발매일 : 6월 25일
발매가 : 4,800엔

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

소니가 보내는 또 하나의 작품들, 만드는 드라마(やるドラ)시리즈의 첫 작품이 발매되었다. 스토리성과 캐릭터성을 기본으로 한 보는 재미를 찾는 사람이라면 누구나 푹 빠져버리게 될 게임 더블 캐스트. 모두가 행복한 미래를 줄 수 있는 베스트 스토리를 공략한다.

공략에 들어가며

이 게임은 주인공의 선택에 따라서 엔딩이 27가지나 된다. 그중에는 4개의 해피 엔딩과 7개의 보통 엔딩, 그리고 16개의 배드 엔딩으로 구분된다. 4개의 해피 엔딩 중에서도, 모든 사람들이 행복하게 끝나는 베스트 엔딩은 단 하나. 여기서는 바로 그 베스트 엔딩을 보기 위한 방법을 여기에 공략하기로 한다.

등장인물 소개

아카사카 미쯔키(赤坂 美月)

이 게임의 여주인공. 귀엽게 생겼고, 스타일도 좋다. 기억상실증으로 자신의 이름 이외의 모든 것을 잊어버렸다

주인공

대학교 1학년으로 전공은 불명. 써클 활동으로 영화 연구부를 하고 있다. 학교에 다니기 위해 삼촌 집에서 기거하고 있다

시노하라 하루카(篠原 遙)

영화 연구부의 부장. 리더쉽이 강하고, 부원들에게 신뢰가 높다

사쿠마 요시키(佐久間 良樹)

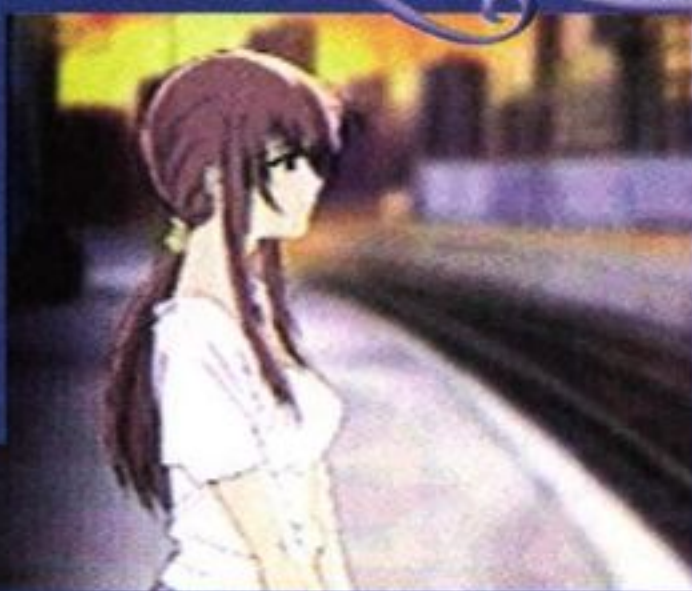
영화 연구부의 선배. 「첩의 침실」영화에서 남자 주인공을 맡는다. 여학생에게 찝적거리는 못된 버릇이 있다는데…

후타무라 히데키(二村 英樹)

주인공 동기로서 카메라맨이다. 주인공과 잘 맞는 친한 친구

쿠수모토 요코(楠本 쇼우코)

대학교 1학년으로서 영화 연구부에서는 분장을 담당하고 있다. 감정의 폭 기복이 심한 여학생

오프닝 & 프롤로그

사람은 누구나 여러 가지의 얼굴을 가지고 있다.
살아가기 위해…
일을 하기 위해……
그리고 사랑을 하기 위해…
나는 도대체 몇개의 얼굴을 가지고 있는 것일까…
그리고 어느것이 나의 진짜 얼굴일까…

베스트 엔딩을 향하여 (스토리 공략)

미쯔키와의 만남

분수대

미쯔키 : 야호~!

주인공 : 에, 아, 여기는…? 너는 도대체 누구야?

미쯔키 : 아니, 누구라니 새삼스럽게. 이젠 남이 아닌데.

주인공 : ….

미쯔키 : 처음에는 아무 것도 안한다고 했으면서, 갑자기 사람이 변해서…. 싫다고 하는데 억지로….

주인공 : 뭐?

큰 눈에 모자가 인상적이다

미쯔키 : '너도 알면서 왔잖아' 라고, 애들도 아니고, 게다가 이런 건 아무나 하는거라면서… 게다가 나는 부자니까 돈이라면 얼마든지 줄 수 있다고 …

주인공 : 뭐라고~!?

미쯔키 : 아하하하하, 거짓말! 농담이야, 농담. 자, 저기… 까마귀의 먹이가 될 뻔한 걸 살려준거야.

주인공 : 아, 그렇구나. 내가, 취해 가지고, 그래서…

미쯔키 : 자, 이제 괜찮겠지. 그럼, 안녕~

주인공과 이야기하고 가버리는데…

주인공 : 응? 아, 가버리네…

주인공 : 저, 저기…

미쯔키 : 잠깐, '살려준 보답으로 커피 한잔' 뭐 그런거 안될까?

Check!!

여기까지는 아무런 선택도 없이 이야기가 진행된다. 주인공과 미쯔키가 만나기까지의 장면인 것이다. 술을 너무 많이 마셔서 뻗어버린 주인공이 쓰레기더미 위에서 자고 있던 것을 미쯔키가 발견하고 분수대 쪽에 눕혔던 것이다. 그리고, 그 보답으로 주인공이 미쯔키에게 커피를 한 잔 사주기로 한다.

지금부터는 정신을 바짝 차리자. 베스트 엔딩을 보기 위해서는 무시해도 될 만한 선택이 거의 없다. 최대한 미쯔키에게 잘 대해주고, 친구들을 믿고, 강하게 밀고 나가야 한다. 초기 설정상 주인공이 좀 어리숙한 면이 있으나, 베스트 엔딩을 위해서 열심히 하자.

커피숍

커피 숍에서 둘 사이에 대화가 오간다. 이때가 미쯔키에게 점수따기 아주 좋은 때이다. 가능한한 친절하게 대해줄 필요가 있다. '처음이니까 대강 해도 되겠지' 라는 생각을 하다가는 열심히 고민한 뒤, 배드 엔딩에 도달하게 된다.

미쯔키 : 아까, 너 누구냐고 물었었지?

주인공 : 응.

미쯔키 : 그게 말야….

주인공 : 뭐?

미쯔키 : 실은 기억이 나지 않아, 왜 여기에 있는지, 어디에서 왔는지.

주인공 : 거짓말….

미쯔키 : 기억하고 있는 것은, 네가 쓰레기더미 속에서 자고 있던 것부터야. 그 이전은 전혀 기억이 없어.

주인공 : 거짓말이지?! 설마… 기억상실증?

Check!!

여기서부터가 첫 선택이다. 이 경우는 세 가지 중에 아무거나 선택해도 큰 무리는 없다.

선택 **병원에서 진찰받는 편이 좋아**
(病院で診てもらったほうがいいよ)

미쯔키 : 너 말이야, 나를 애물단지로 생각하지?

주인공 : 아니, 그게 아니라… 미안, 말하지 말 걸 그랬나…

미쯔키 : 그래!

주인공 : 그게 아니라, 저, 만일 진짜로 기억상실증이면, 머리라든가, 부딪혀서 상처가 있을까 해서….

미쯔키 : 괜찮아. 상처는 없는 것 같아.

주인공 : (다친 곳은 없구나… 그러면, 기억상실증에 걸린 이유는…)

미쯔키 : 봐!봐! 혹 같은 것 없지?

주인공 : (그렇게 머리를 가까이 대봐야… 그나저나, 여자아이의 은은한 향기…)

혹이 있나 봐달라는데

미쯔키 : 앗, 안돼! 설마 나, 머리 안감은 건…

주인공 : 괜찮아. 제대로 샴푸 냄새가 나던걸.

미쯔키 : 아, 그래? 다행이다.

주인공 : 그런데, 기억상실증 말야…

미쯔키 : 그렇겠지… 믿을 리가 없겠지… 나도 믿을 수가 없는걸. 정말로…

주인공 : 아무 것도 기억 못해?

미쯔키 : 응.

Check!!

여기서 다시 선택에 들어간다. 이 때 선택 항목중에 'スリーサイズ'(몸매)를 묻는 말이 있는데, 이걸 선택하면 미쯔키가 화내니까 선택하지 말자. 두번째 선택항목 중에서 '名前は?' 하고 이름을 묻는 항목이 있다. 생년월일은 물어도 안 물어도 상관없다.

몸매를 물어보면 화를 낸다

기억상실증에 대해 이야기한다

선택	주소는?(住所は?)

미쯔키 : 몰라.

선택	생일은?(生年月日は?)

미쯔키 : 몰라.

선택	이름은?(名前は?)

미쯔키 : 미쯔키(미쯔키). 에? 아카사카 미쯔키.

미쯔키 : 그래! 미쯔키! 아카사카 미쯔키! 이상하네… 이름은 기억나네? 아하하하…

이름만 기억하는 것이 자기도 이상한 듯… 멋적게 웃는다

선택	좋은 이름인데!(いい名前じゃない!!)

미쯔키 : 헤헤, 고마워.

미쯔키 : 그런데 그것뿐… 나머지는 아무 것도 기억못해. 그 이름도 정말로 내 이름인지 자신 없어…

주인공 : 걱정할 것 없어. 이름을 기억할 정도면, 나머지 기억도 금방 돌아올거야. 그래, 이른바 일시적인 기억의 상실이라고 하나? 쇼크 같은 것 때문에 딱 잊어버리는 것 말이야.

미쯔키 : 하지만 나, 이제부터 도대체 뭘 어떻게 해야 할까…

주인공 : 저, 괜찮다면 우리 집에 올래?

주인공 : (아-! 이렇게 대담한 말을! 만난 지 불과 몇 시간도 안됐는데!! 큰일났다!! 너무 성급했다… 화 낼까?)

주인공 : 저, 그게 아니라, 나는 우리 삼촌집에 살고 있는데, 삼촌네 부부, 지금 해외여행중이라서 아무도 없고…. 아니, 그런 뜻이 아니라….

미쯔키 : 정말? 정말로 괜찮아? 만세-! 밤이슬만 피할 수 있다면 다 괜찮아! 좋아. 여기 내가 내지!

미쯔키 : (주머니를 뒤져보고는) 어, 어라? 미안, 출세하면 갚을게. 미안해~

주인공 : 출세하기 전에 해야할 일이 있잖아?

○주인공의 집에 가게되어 좋아한다

○주머니가 비어있는 미쯔키

★세이브 포인트1

Check!!

여기가 첫번째 세이브 포인트이다. 총 5개까지 세이브를 할 수 있다. 이 게임에서 세이브를 하는 장소는 총 11개이다. 게임 중에 10군데 있고, 엔딩을 본 후 1번 더 할 수 있다. 이 게임은 2번 이상 게임을 할 때 선택 항목이 늘어나는 곳이 있다. 그로 인해 못 보던 장면을 더 볼 수도 있게 되며, 여러 번 게임을 해도 신선한 장면을 볼 수 있다. 숨겨진 이벤트 중에도 다수의 세이브 포인트가 존재하는 듯 하니 체크해 보도록!

동거생활의 시작

주인공은 미쯔키와 동거생활을 하게 된다. 그녀가 사건이나 사고에 휘말려서 기억상실증이 되었나하고 주인공은 TV나 신문을 계속 찾아보지만, 결국 아무런 단서도 얻지 못한다.

동거생활을 시작하는 미쯔키와 주인공

극장 입구

주인공 : 얼레? 입구에서 만나기로 했었는데…

미쯔키 : 어-, 여기야 여기.

극장 안

주인공 : (팝콘을 주며)먹을래?

미쯔키 : 와아, 고마워.

주인공 : 아르바이트 월급 탔으니까, 집안 일 하는데 대한 보수야.

미쯔키 : 우와아, 맛있겠다. 마침 배가 고팠었는데.

주인공 : 뭐? 냉장고안에 이거저거 먹을 게 있었잖아?

미쯔키 : 아니, 그게 아니라, 전철비 아끼려고 여기까지 걸어왔거든.

주인공 : 아잉?, 걸어서?

미쯔키 : 4시간 정도 걸렸나? 약간 먼 산책이라고 생각하면 그만이지 뭐.

주인공 : 내가 돈 줬잖아. 그거 쓰면 되잖아….

미쯔키 : 음~, 그렇긴 한데 뭔가 좀 말이야… 아, 그리고 아르바이트 구했어.

주인공 : 아르바이트?

미쯔키 : 응, 주유소.

주인공 : 하지만, 이력서는?

미쯔키 : 네 학생증을 조작해서 가짜를 만들고, 그리고 인감도장도 보증인 걸 빌렸거든~.

주인공 : 그런 쪽의 일이 꼼꼼하구나…

미쯔키 : 언제까지나 너한테 신세만 지고 있기는 너무 미안하고, 적어도 식비하고 약간의 생활비 쯤은 벌어야지.

주인공 : 그래, 아르바이트라… 조금 외로워지겠는걸….

미쯔키 : (쥬스를 마시다 말고)아~ 미안해, 혼자 마셔서. 자!

주인공 : 에, 그건…(네가 마시던 거…) 됐어, 또 하나 사올게.

미쯔키 : 영화 시작해.

주인공 : 금방 돌아올게.

미쯔키 : 한 개면 충분한데?

자신이 마시던 쥬스를 준다

Check!!

미쯔키는 자기 때문에 주인공에게 경제적 부담을 주는 것이 미안해서, 전철비를 아끼려고 4시간이나 극장까지 걸어오고, 또한 아르바이트도 알아보는 등 신경을 많이 쓴다. 가짜 이력서까지 만들고, 그런가 하면 빨대가 꽂힌 쥬스를 마시다 말고 주인공에게 주는 등 대범한 행동도 한다.

극장 밖

미쯔키 : 아, 재미있었다.

주인공 : 오늘 기왕에 나온 거, 밖에서 먹고 들어갈까?

미쯔키 : 예? 아, 그런데, 나 아까 먹은 팝콘으로 배부르…

(꼬르륵~)

주인공 : 지 않은 거 같은데….

미쯔키 : 그런 것 같네….

주인공 : 오늘은 네가 아르바이트를 구한 축하도 할 겸, 내가 살게.

미쯔키 : 그럼, 대접을 받아볼까?

주인공 : 어떡할까? 뭐 먹고 싶어?

미쯔키 : 네가 정해. 나, 뭐를 좋아했었는지도 생각나지 않거든.

선택	맛있는 라면집을 알고 있어 (おいしいラーメン屋知ってるんだ!)

Check!!

영화를 보고난 후 미쯔키와 저녁 식사를 하게 된다. 이 때, 갈 수 있는 곳은 세 군데. 라면 집과 햄버거 집, 그리고 패밀리 레스토랑이다. 이때, 라면 집에 가면 미쯔키가 TV를 넋을 잃고 보는 장면이 나온다. 다른 장소에 가면 TV는 등장하지 않는다. 이 부분이 이야기의 스토리 전개상 후반부에서는 중요하다. 제 2화 중에서 이곳이 유일하게 선택을 할 수 있도록 만들어진 점을 감안하여도 이 선택이 중요하다는 것을 알 수 있을 것이다. 베스트 엔딩을 위해서 일단은 라면집에 가자.

라면 집

라면집 주인 : 자, 여기.

미쯔키 : 아, 맛있겠다. 잘 먹겠습니다~.

미쯔키 : …와아, 맛있다! 뭐지 이거, 굉장해, 믿을 수 없어!!

라면집 주인 : 그렇게 다급하게 먹지 않아도, 라면은 도망안가.

미쯔키 : 에헤헤헤…

라면집 주인 : 그렇게 라면이 좋아?

미쯔키 : 네, 그랬었던 것 같아요.

라면집 주인 : 별난 아가씨군.

주인공 : (그렇다고 해도, 미쯔키가 이렇게까지 라면을 좋아할 줄을 의외인데… 혹시 내 지갑 사정을 생각해주는 것일지도.)

라면집 주인 : 어? 오늘 야간 경기는 어느 팀이었더라…

라면집 점원 : 아저씨~, 빈 그릇 어디 놓을까요?

라면집 주인 : 아, 잠깐 기다려.

사회자 : (TV에서)'가정 정신 의학' 오늘도 전번에 이어서 남서종합병원 정신과 의사인 모리사키 마나미(森崎 眞奈美) 선생님을 얘기 손님으로 모셨습니다. 선생님, 전번에는 스트레스에 대한 이야기를 나눠 봤는데요, 오늘은 어떤 이야기를 해 주실 겁니까?

모리사키 : 네에, 스트레스가 발생하는 것에 의해 반응하는, 사람의 경고 반응이라는 것에 대해 설명드리겠습니다…

머리를 묶고 라면을 먹는 미쯔키

라면을 먹다가 TV에 눈이 멈춘다

Check!!

여기서 TV화면이 야구로 바뀐다(실제로 화면은 나오지 않고 소리만 바뀐다. 게임 진행 중에 음성 기능을 선택해 놓지 않으면 알 수가 없을 것이다).

주인공 : 왜 그래?

미쯔키 : …

주인공 : 야구 좋아해?

미쯔키 : 아니. 옛? 내가 TV 보고 있었어?

주인공 : 보고 있었잖아, 멍~하니.

미쯔키 : 그랬나?

★세이브 포인트 2

미쯔키 주연여우로

학교 영화연구부실

고우다 : 차렷, 경례!

부원들 : 안녕하세요!

하루카 : 오늘 모인 것은 다른 일이 아니고…. 이번 학교 축제 때 발표할, 영화의 기획을 발표하기 위해서야. 하나조노, 그거 보여줘.

하나조노 : 네.

주인공 : (아무래도, 영화의 대본 같은데.)

마쯔다 : '첩의 침실'…부장님, 설마!

아오우메 : 진짜로 있었구나… 이게.

타케모토 : 정말로, 이거 하실 건가요?

하루카 : 그래, 정말이야.

Check!!

이후에 '첩의 침실'이라는 대본에 대해 주인공의 들은 이야기가 전개된다. 간략하게 설명하자면, 예전에 영화 연구부였던 한 학생(지금은 작가이다)이 만든 것으로 남자 주인공이 어떤 여자를 만나고 그 여자에게 빠지게 되는데, 그 여자는 남자 주인공의 돈, 재산뿐만 아니라, 정신적인 면까지 소유하려고 한다. 결국 남자는 여자에게 몸과 마음, 전부 다 빼앗겨버린다는 이야기이다.

그런데 이 대본을 가지고 10년 전에 영화 연구부에서 영화를 만들려고 했었다. 그런데, 촬영 중 여주인공을 맡았던 여학생이 영화에 완전히 빠져서 현실과 영화를 구분하지 못하게 되어버렸다. 결국, 영화 연구부의 부원들은 그 모습을 보고 하나 둘씩 관두기 시작하여 카메라맨인 남자를 빼고 다 영화를 포기하였다. 그리고 이 영화의 마지막 장면은 여자 주인공이 건물 위에서 투신자살을 하는 것으로 끝나는데, 이 여배우는 연기가 아니라, 정말로 건물에서 뛰어 내려 자살을 했고, 카메라맨은 그 모습을 필름에 담은 후 자기도 뛰어 내려 자살을 했다. 결국 두 사람은 죽었고, 필름은 경찰에서 압수해 갔다는 이야기이다.

문제의 대본

대본에 얽힌 이야기

배우가 자살을 했다는데

하루카 : 작가로부터 사용허가는 받았어. 단, 마지막 장면을 해피엔딩으로 바꾼다는 조건으로… 우리 영화 연구회도 최근 들어 상을 받은 적도 드물고, 학교의 중앙집행부에서도, 동아리 방을 비워 달라는 말도 나왔었나봐. 그러니까 올해는 이 화제작으로 상을 타낸다! 그런데, 지금 이 영화에서 모자란 건! 주연 여배우야!! 이전에 집단 자살사건을 부른 시나리오 내용이니까, 교내의 누구도 맡고 싶어하지 않아. 이렇게 되면 학교 밖에서라도 괜찮아. 여름방학 한 달 동안 매달릴 수 있는 여성을 찾아와 주었으면 해. 내 이야기는 이상!

고우다, 하나조노 : 해산!!

후타무라 : 굉장해! 설마 우리들의 손으로, 저 '첩의 침실'을 만들게 되다니!

주인공 : (이 녀석은 후타무라 히데키(二村 英樹). 나와 동기인 신입부원이다. 나와 후타무라는 대본의 복사본을 받아, 번개같이 같이 읽었다.)

후타무라 : 소문으로는 들었지만, 대단히 멋진 시나리오구나. 하지만, 여름방학을 몽땅 투자할 수 있는 여학생 알고 있어?

주인공 : 하긴 그렇지… 응? 아, 있다!

Check!!

영화 연구부에서 '첩의 침실'이라는 제목으로 영화를 제작하는데, 그 대본에 대한 소문은 학교 전교생이 다 알고 있다고 해도 과언이 아니다(당시 신문에도 실렸다고 한다). 그래서, 여학생들은 이 영화에 나오기를 싫어한다. 이 때, 주인공은 미쯔키에게 생각이 미친다. 그래서 미쯔키에게 부탁을 하게 되는데….

집

미쯔키 : 헤-, 영화 연구회 활동을 하고있었구나.

주인공 : 응, 그런데 꽤 사연 있는 대본이라서 문제야. 알고 있니? 'XX'라는 작가… 그 사람이 예전에 쓴 것인데, 그게 말이야, 예전에 영화를 만들 때 그 당시의 여배우하고 감독이 교내 건물에서 뛰어내려서… 꽤 유명했던 사건이라는데….

미쯔키 : …

주인공 : 그래서, 부탁이 있는데, 미쯔키… 미쯔키?

미쯔키 : 아, 미안. 뭐?

Check!!

여기서 미쯔키는 이상하게도 묵묵히 요리를 하고 있다. 평소와 조금 다른 눈초리로… 나중에 알게 되겠지만 이 때의 이 모습을 눈여겨 보아두자.

태도가 조금 이상한 미쯔키

학교 영화연구부실

미쯔키 : 잘 부탁드리겠습니다-.

부원들 : 오오-.

하루카 : 이름은?

미쯔키 : 미쯔키, 아카사카 미쯔키입니다.

하루카 : 아카사카….

미쯔키 : 예, 저, 네….

하루카 : 흐음… 좋아, 합격.

부원들 : 와아-.

하루카 : 내가 안된다고 해도, 이 녀석들은 벌써 결정해버린 것 같으니까. 하지만! 너희들! 영화 연구회의 규칙 제1조. '스텝들은 외부 출연자에게 손을 대선 안된다.' 알고 있겠지?

부원들 : (맥빠진 소리로)네-

미쯔키 : 하지만, 영화가 끝난 후에 사귀는 건 상관없겠죠?

부원들 : 와아-!!

하루카 : 조용히들 해!! 촬영 시작은 내일부터다! 끝날 때까지 정신 바짝 차리도록!

부원들 : 네--!!

여배우로 인정받은 미쯔키

강의실

미쯔키 : 상대역을 맡게 되었습니다. 아카사카입니다. 잘 부탁드리겠습니다.

사쿠마 : 아, 잘 부탁해….

하루카 : 그리고, 이쪽은 남자 주연인 사쿠마 요시키.

하루카 : 이쪽 여배우는 연기 경험이 거의 없으니까, 사쿠마쪽이 리드해 줘.

사쿠마 : 저, 이름은… 나머지 이름은?

미쯔키 : 네? 아!, 미쯔키라고 합니다. 아름다운(美) 달(月)이라고 써요.

사쿠마 : 미쯔키?

하루카 : 뭐야-, 사쿠마. 내 눈앞에서 헌팅이라도?

사쿠마 : 아녜요-, 설마.

하루카 : 전에도 이야기했듯이, 촬영중의 연애는 금물이야.

사쿠마 : 네, 물론. 잘 알고 있습니다.

Check!!

결국 미쯔키는 이 영화에 출연하도록 승낙을 받았고, 상대역 남자 배우인 사쿠마를 만나게 된다. 이 때 사쿠마는 미쯔키의 이름을 다시 묻는다. 뭔가 좀 어색한 듯한 느낌이 드는 대화가 오고 간다.

사쿠마하고 대면한다

슈퍼

미쯔키 : 그리곤, 갑자기 이름을 물어보더라니까.

선택 뭐라고!!(なに!)

미쯔키 : 신경 쓰여?

선택 조금…(ちょっと…)

주인공 : 사쿠마 선배, 여학생에게 손버릇이 안 좋다는 소문이 있으니까.

미쯔키 : 걱정해주는 거구나.

주인공 : 아니, 그….

미쯔키 : 또, 한 명의 남자의 마음을 빼앗아 버렸구나… 난 죄인이야…

주인공 : '또'라는 건, 무슨 뜻이지?

미쯔키 : 마음을 뺏긴 첫번째 사람이 잖아, 네가.

주인공 : 그래, 그래, 평생 그렇게 살아라.

- 쾅!!

주인공 : 아야!!

미쯔키 : 아하하하..

Check!!

사쿠마가 미쯔키의 이름에 신경을 썼던 부분을 기억하자. 나중에 뭔가 실마리가 잡힐 것이다. 한편, 슈퍼에서 반찬거리를 사는 두 사람은 즐겁게 이야기한다. 특히, 주인공은 사쿠마가 미쯔키의 이름을 물어보았다는 점에 대해 과민 반응을 보인다.

슈퍼 밖

선택 대사같은 거잘 외워지나?(セリフとか覺えられてる?)

미쯔키 : 그저 그렇지 뭐.

주인공 : 정말?

미쯔키 : 기억이 없는 대신, 대사 외우는 것이 빨라지면 좋겠는데…

주인공 : …

- 부르릉-- 끼익--

미쯔키를 향해 달려오는 오토바이

미쯔키 : 까아아악!!

미쯔키 : 지금, 지금 그 오토바이…

주인공 : 괜찮아!? 미쯔키?

미쯔키 : 지금 그 오토바이, 날 노리고 있었어…. 날 노리고 있었어! 날 치려고 했었어!!

미쯔키는 자신을 노렸다고 하는데

Check!!

슈퍼에서 나와서 횡단보도를 건널 때, 난데없이 오토바이가 나타나서 미쯔키를 스치고 지나간다. 미쯔키는 그 오토바이가 자기를 치려고 했다고 주장하지만, 증거가 없다. 미쯔키는 그 일을 빨리 잊으려고 집에 오자마자 기분전환을 위해 목욕을 한다.

집

미쯔키 : 정말이야, 그건 정말로 날 노린거야.

선택 앞으로는 조심해야 해(氣をつけないと)

주인공 : 내가 언제나 같이 있어줄 수 있었으면 좋겠는데.

미쯔키 : 그렇게는 안되는 걸.

주인공 : 미안….

미쯔키 : 아니야, 그 마음만으로도 지금은 충분해.

- 삐, 삐, 삐.

전화기 : 설정 해제합니다. 녹음된 용건은 1개입니다. 현재 외출중이오니, 발신음 후에 메모를 남겨 주십시오. 삐-.

후타무라 : 아, 후타무라인데, 내일 촬영의 집합장소가 바뀌어서 말이야. 그러

니까, 부실이 아니라, 직접 역으로 집합이래. 시간은 변함없고. 그럼 내일 봐.

전화기 : … 8월 7일, 오후 6시 23분입니다.

주인공 : (미쯔키를 노리고 있다고? 설마? … 하지만, 기억상실증의 원인이 뭘까? 사건에 휘말려서 기억이 없어졌다… 설마-)

미쯔키 : 누구한테 온 전화야?

선택	아! 후타무라한테… (ああ、二村から)

주인공 : 어, 후타무라한테…. 내일 집합장소 바뀌었대.

미쯔키 : 아, 그래.

주인공 : 어라? 벌써 목욕하는 거야?

미쯔키 : 그냥, 기분전환이라도 하면 시원해질까 싶어서.

주인공 : 그렇구나. 먼저 해.

미쯔키 : 훔쳐보지마-.

주인공 : 빨랑 들어가!!

- 따르르르릉!!

주인공 : 네, 여보세요… 에? 누구세요?

전화속의 목소리 : 그 여자 일에 신경쓰지마라.

주인공 : 여보세요? 당신 누구세요?

전화속의 목소리 : 빨리 그 여자한테서 떨어져라. 그 여자한테 다가가지마라…

- 뚝! 뚜-, 뚜-, 뚜-, 뚜-, …

정체모를 남자로부터의 전화

Check!!

몇 가지 선택사항이 나온다. 최대한 미쯔키에게 친절하게 대답을 해주자. 이때부터 제대로 선택해야지만 후반부에 가서 큰일을 안 당한다(큰일이란 것은 나중에…). 정체 모를 남자로부터의 전화. 이 전화를 건 사람이 누군지는 마지막까지 밝혀지지는 않지만, 목소리를 들어보면 알 수 있을 것이다.

★세이브 포인트 3

촬영 개시!

묘지 앞 계단

주인공 : 헉 헉.

하루카 : 정말, 요즘 젊은 녀석들은 왜 이렇게 허약한 거지?

고우다, 하나조노 : 네!!

하루카 : 꾸물거리다가 해 넘어간다-.

부원들 : 부장님-, 너무해요-

후타무라 : 요즘에는 체육 전공도 이런 일 안해-.

주인공 : 부장은 도대체 어디서 촬영하려고 하는 거야?

미쯔키 : 자-, 자-, 왜그래? 칠칠하지 못하게-. 이럴 땐 느릿느릿 걷지 말고, 리듬을 타 듯이 가면 힘들지 않는다고! 이렇게 말야!!

부원들 : 우와아-.

(미쯔키의 치마 속을 보려는 부원들을 짓밟으며 주인공이 일어나서 달린다)

주인공 : 먼저 갈게-!!

촬영을 위해 계단을 올라가는 일행

Check!!

여기서는 의외의 장면이 나온다. 계단을 뛰어올라갈 때의 짧은 치마 밑으로 보이는 미쯔키의 속옷♡ ! 게임을 통틀어서 몇 안되는 서비스 신 중의 하나이다. 이후에 묘지에서 촬영을 하게 되는데, 여기서 아주 중요한 선택이 많이 나온다. 잘 선택해서 베스트 엔딩을 보기 위해 차질이 없도록 하자.

묘지

하루카 : 자, 이쪽이야, 이쪽.

마쯔다 : 네?

타케모토 : 부장, 이 묘지는…

선택	처음 찍을 때의 주연여배우의 묘지?(第1作目の主演女優のお墓?)

하루카 : 그래, 바로 그거야.

주인공 : 아, 그랬어요? 그냥 찍어본 건데…

하루카 : 뭐야, 그랬어? 조금이지만 널 다시 봤다 싶었는데…

타케모토 : 도대체 왜 이런 곳에?

하루카 : 이유는 모르겠지만, 완성을 눈앞에 두고 죽어버렸으니 아직 승천하지 못하고 있을 지도 모르잖아. 그래서, 우리들이 '뒤를 이어 이 작품을 완성하겠습니다' 라고 하는 보고랑 영화촬영이 무사하게 끝날 수 있도록 부탁하려고 온 거지.

선택	오오!(おお!)

주인공 : 역시 부장님!

하루카 : 고마워. 이런 일은 꽤 중요한 일이니까 너희들도 잘 기억해둬. 자, 멍하니 있지말고 묘지청소 시작!

부원들 : 네!!

주인공 : (영혼을 애도한다고는 해도 미쯔키는 좋은 기분이 아닐거야…. 지금 같은 입장에 서있는 예전의 여주인공, 그것도 자살한 사람의 성묘라니, 기분이 좋을 리가 없지.)

주인공 : (얼레? 전혀 신경쓰지고 있지 않은 것 같은데. 내가 너무 예민했나? … 미쯔키, 괜찮을까? 보기엔 멀쩡한 듯 하지만, 말하는 투가 조금 납작같단 말이야…)

죽은 여배우의 묘지

다 같이 성묘하는 영화 연구부원들

Check!!

이상 두 개의 선택은 엔딩에 지장을 주지 않는다. 좀 웃기는 것을 좋아하는 사람은 조금 다른 항목을 선택해도 좋을 것이다. 가령 두 번째 선택사항에서 'えっ!?' 이라고 된 항목을 선택하면, 주인공이 '유령도 추석 때는 각각 자기 집에 가서 명절을 맞이하지 않을까요?' 라고 말하면서 주위 사람들을 웃긴다(이때 나오는 유령도 꽤 귀엽다).

묘지를 배경으로 한 촬영장소

후타무라 : 조명 조오코! 카메라 좋-고, 촬영 시작합니다-, 잘 부탁해요-. 그럼 갑니다. 장면 16, 컷 5! 준비!!

- 딱!

미쯔키 : "당신이 나를 버리고 싶어하는 것 정도는 나도 알아. 그리고, 미워하는 것도. 하지만, 그것이 무리인 것도 당신은 알고 있어. 그렇죠? 날 버릴 수는 없어, 당신이 바란 일이니까. 당신이 처음에 나를 받아들였으니까… 그렇죠?

하루카 : 컷―! 사쿠마, 사쿠마! 왜그래-, 사쿠마가 대사 할 차례야.

사쿠마 : 아, 죄송합니다. 깜빡…

하루카 : 니가 연기에 빠져들어서 뭘 어쩌자는 거야-.

마쯔다 : 미쯔키, 죽이는데-.

타케모토 : 왜, 뭐가 말이야?

아오우메 : 거짓말 아냐? (연기가)처음이란 건…

미쯔키 : … 그 정도면 괜찮았나요?

하루카 : OK! OK! 지금 그대로면 좋아. 사쿠마, 시작한다!

사쿠마 : 네, 죄송합니다.

의외로 연기에 능한 미쯔키

Check!!

아직 선택은 나오지 않고, 그냥 이야기 식으로 진행된다. 미쯔키는 생각보다 연기를 잘하고 있고, 사쿠마는 조금 얼이 빠진 듯한 모습이다.

묘지 부근

주인공 : 근데, 설마 부장이 일부러 성묘까지 할거라곤 생각 못했어. 뭐랄까, 의외라고 할까, 아님 겉보기와는 다르다고 할까… 얼레? 저런 곳에서 뭐하고 있는 거지?

주인공 : 미쯔키? 미쯔키, 왜 그래, 멍-하니 서있고. 묘지가 그렇게 신기하니?

미쯔키 : 조금 맘에 걸렸었는데, 예전에 이 장소에 온 적이 있는 것 같아.

주인공 : 그럼, 예전에 이 장소에 성묘하러 온 적이 있는 거구나!

선택 촬영 끝나면 찾아보자 (撮影終わったら探してみようよ)

주인공 : '아카사카(赤坂)'라고 적힌 묘비가 있으면, 뭔가 알 수 있을지도 몰라. 그렇게 되면 잊어버린 기억의 단서가 발견될 수도 있고! … 미쯔키, 왜 그래?

미쯔키 : 응, 그런데, 왠지 무서워서…

주인공 : 무서워? 왜? 하지만, 기억이 돌아올 지도 모르는데?

후타무라 : 부장! 묘비의 정열, 어디쯤이 좋을까요?

하루카 : 이 근처 각도면 어디라도 상관없어.

후타무라 : 네-, 아, 딱 좋다. 저기에 '아카사카(赤坂)'라는 게 있네.

미쯔키 : 아?

주인공 : 가 볼까?

미쯔키 : …응…

후타무라 : 아, 미쯔키. 조금만 더 기다려. 금방 준비 끝날거니까.

미쯔키 : 아니, 그게 아니라… 묘비라니?

후타무라 : 에? 아아, 우연히도 같은 성의 묘비가 있어 가지고, 그걸 사용하려고. 왜 그래? 아, 이거 혹시 미쯔키 친척의 묘비? 친척 이름이 뭔데?

미쯔키 : 그게, 좀…

후타무라 : 뭐야-, 잊어 버린거야? 어디 보자, 이름은… 응!? 아카사카… 미쯔키…

왠지 와본 적 있다는 미쯔키

미쯔키와 같은 이름의 묘지가?

Check!!

촬영 준비중 한 쪽 구석에서 멍하니 서있는 미쯔키를 보고 주인공이 말을 건다. 이때 미쯔키는 예전에도 이곳에 온 적이 있는 것 같다고 이야기한다. 여기서! 선택이 세 가지 나온다. 하나는 걱정하지 말라고 말해주는 것과 또 하나는 어떡할 거냐고 묻는 것. 마지막이 촬영 후 뭔가 찾아보자는 것. 위에 적은 대로 베스트 엔딩을 위해서는 '촬영후 찾아보자'를 선택해야 한다. 세 가지 중 이 경우에만 아카사카 미쯔키라는 이름의 묘비를 찾을 수 있다.

식당

주인공 : (묘지 장면의 촬영은 그 사건 이외에는 아무일 없이 무사히 끝났다. 미쯔키도 평소와 다름없는 모습으로 배역에 임하고 있다. 그 묘비는 무엇이었을까… 단순한 우연? 미쯔키라는 이름은 드문 이름인데, 동명이라니 우연치고는 너무해. 미쯔키도 와본 적이 있는 것 같다고 말했었으면서, 역시 착각이었다고 우기고 있으나… 그렇지만, 미쯔키는 살아 있는데. 흐음, 생각이 너무 지나쳤나?)

주인공 : (그건 그렇고….마음에 안드는 녀석이야! 남자 주연배우라는 것은 알지만, 그래도 미쯔키하고 너무 붙어있는 거 아니야? 미쯔키에게도 문제가 있어. 저 녀석과 어울려 얘기할 필요는 없는데)

- 집으로 돌아가는 길 -

미쯔키 : 야-, 기다려-.

미쯔키 : 휴-휴-, 뭐야, 말 한마디 없이 혼자서 싹 가버리냐. 이래뵈도 어디까지나 숙녀란 말이야. 치한이라도 만나면 어떻게 할거야!

선택 그럴 걱정은 없을걸? (そんな心配はないんじゃない?)

미쯔키 : 그건 무슨 뜻이야?

주인공 : 글쎄 …. 나한테 신경쓰지 말고 천천히 놀다오지 그래.

미쯔키 : 아하-!, 가만히 보니까 너 삐졌구나

주인공 : 내버려 둬!

미쯔키 : 야- 기다려! 기다리라니까! 거짓말! 아까한 말은 농담이야! 응? 야---!

미쯔키 : 이대로 혼자두고 가면 정말로 납치될 지도 몰라! 꺄악!

주인공 : 왜 그래?

미쯔키 : 에- 헤헤헤…

주인공 : 쳇! 뭐야! 그런 쪽의 연기만 능숙해져서…. 오던 말던!

미쯔키 : 꺄악!

주인공 : 쳇, 또 비명을 지르다니. 어차피 장난?

미쯔키 : 꺄악!

선택 무슨일이야?!(どうしたんだ!)

미쯔키 : 꺄악!

주인공 : 너 거기서 뭐하고 있는 거야!

미쯔키 : 으으윽!!

주인공 : (깡통을 던진다)맞았다!

먼저 가는 주인공을 쫓아가는 미쯔키

미쯔키를 덮치는 괴한

Check!!

촬영 후, 미쯔키가 사쿠마와 즐겁게 이야기하는 것을 보고 질투를 느낀 주인공은 먼저 집에 돌아가려고 한다. 이때 쫓아 온 미쯔키에게 절대로 쌀쌀맞게 굴어서는 안된다. 여기서 쌀쌀맞게 대하다간 지금으로부터 30분 후에, 이 게임을 즐기던 당신은 배드 엔딩을 보게 될 것이다. 앞의 대답은 별로 상관이 없지만, 두 번째 선택사항에서 미쯔키가 두 번 비명지르는 것을 듣게 된다면, 그것이 나중에 배드 엔딩을 보았을 때의 당신의 비명이 될 것이다. 조심하도록 하자. 참고로 소리를 켜서 듣고 있으면, 주인공이 던진 빈 맥주캔에 맞은 오토바이가 뒤집히는 소리가 들린다(필자는 이 소리를 듣고 정말 많이 웃었다).

공원

주인공 : 어때? 조금은 괜찮아 졌어?

미쯔키 : 응, 고마워. 아!

주인공 : 괜찮아? 미쯔키 다친 데는 없어?

미쯔키 : 그건 괜찮아.

주인공 : 왜 그래?

미쯔키 : 지금 그 놈이, 나한테 말했어… 네가 살아있을 리 없다고…

주인공 : 뭐? 살아있을 리가 없다니? 무슨 뜻이야?

미쯔키 : 나는 이 세상에 살아있으면 안되는 사람일까?

주인공 : 그런 … 뭔가 잘못들은 거 아니야?

미쯔키 : 하지만 , 왜 살아있을 리가 없다는 말을 들은 거지?

미쯔키 : 어째서 나와 이름이 같은 무덤이 있는 거야? 나는 누구야? 정체가 뭐야? 나는 필요한 사람이야? 이 세상에 살아있어도 되는 거야? 이상해! 역시 난 이상해!

미쯔키 : … 대답해 줘 …나….난….

공원에서 이야기하는 미쯔키

집

주인공 : (겨우 잠이 들었다. 저렇게 흐트러진 미쯔키를 본 것은 처음이었어. 하긴, 무리도 아니지… 자기 기억이 돌아오지 않는 채로 이런 생활을 계속 해왔으니. 조금은 조급해 해도 되는데, 모두에게, 아니 내 앞에서조차 아무일 없는 것처럼 생활해 왔어. 거기에 오늘 사건. 무리도 아니지… 그런데, 아까 그 남자, 그냥 변태였을까? 아니면, 미쯔키의 일을 알고 있는 사람? 여태까지도 이상하다고 생각했었지만, 오늘은 새삼 생각했다… 어째서 너는 기억을 잃어버린 걸까? 도대

체 과거에 어떤 일이 있었다는 거지? 미쯔키… 너는 도대체…)

겨우 잠든 미쯔키

Check!!

여기서는 처음으로 감정에 격해져 울부짖는 미쯔키를 보게 된다. 마음이 복잡하지만, 어쩔 수 없다. 정해진 시나리오이기 때문에… 세이브 하기까지 별다른 선택사항은 나오지 않으니까, 이야기가 진행되는 것을 즐기도록 하자.

★세이브 포인트 4

섬으로!

집

미쯔키 : 자-, 빨리! 집합 시간에 늦겠어!

촬영장

주인공 : (어제의 일이 아무 일도 아니었던 것처럼 촬영은 계속되고 있다. 언제나처럼 카메라 앞에서, 평상시와 같은 표정으로 미쯔키는 파인더에 들어가 있다. 하지만, 어제의 울던 얼굴은 아무도 몰라. 그것은 나와 미쯔키 만의 비밀… 둘만의…)

태연하게 연기하는 미쯔키

촬영후, 다시 집

주인공 : 네, 여보세요… 아, 부장님!

하루카 : 뭔가 잡음이 많은데… 옆에 누가 있니?

선택	아, 아무도 없어요 (だ、だれもいませんよ)

주인공 : (예리하다…—;) 저, 전파 상태가 안 좋은 것 같네요. 지금, 밖으로 나갈게요.

집의 베란다

주인공 : 어때요?

하루카 : 응, 괜찮아졌어. 그런데 말이지, 오늘 촬영, 사쿠마가 안 왔었잖아.

주인공 : 네.

하루카 : 잘은 모르겠지만 아르바이트하다가 사고가 나서 팔에 골절상을 입었대.

주인공 : 네에? 어떻게 하죠? 주연 배우 없이 촬영을 계속할 순 없잖아요.

하루카 : 괜찮아. 대역을 세우면 되니까. 얼굴 부분은 나중에 별도로 찍기로 하고.

주인공 : 대역이라니, 출연진이라고 해봐야 미쯔… 아니, 아카사카하고 사쿠마 선배 두 명이 거의 다잖아요? 어떻게 할 건가요?

하루카 : 있잖아, 그 멋쟁이하고 키하고 몸무게가 비슷한 사람이 우리 부에 한 명….

주인공 : 네? 설마…

하루카 : 정답-! 그런 까닭에 결정됐거든~. 열심히 해줘-.

부장으로부터의 전화

선택	러, 럭키-!(ラ、ラッキー!)

주인공 : (이것은 바라지도 않았던 기회! 이제부터 당당하게 미쯔키하고 같이 있을 수 있는 시간이 많아진다! 사쿠마 선배한테는 조금 미안하지만…)

하루카 : 아빠, 듣고 있어?

주인공 : 드, 듣고 있습니다. 어-, 그렇다면 어쩔 수 없군요. 그렇게 된다면, 본래 제 역할은 누가 하죠?

하루카 : 너.

주인공 : 네?

하루카 : 무슨 바보같은 말이야? 사쿠마 때문에 인원이 모자라는데, 그런 여유가 있을 리 없잖아?

주인공 : 그런… 흑흑… (T_T)

하루카 : 우선, 연기지도라든지, 내가 어떻게 해볼 테니까. 아아, 그리고 클라이막스 장면은 우리집 별장에서 찍기로 했어.

주인공 : 네?

하루카 : 내일 모레 타케시바 다리에 집합이야. 미쯔키에게도 연락 부탁해. 그럼, 안녕.

주인공 : 아, 그런! 일방적으로!! (끊겼다…)

미쯔키 : 잘됐네, 주연 배우! 더군다나 야외촬영도 갈 수 있잖아?

사쿠마대신 주인공이 주인공을(말이 이상하군)!!

Check!!

사쿠마가 팔이 골절되어 주인공이 주연의 대역이 된다. 이 장면에 나오는 선택항목은 엔딩에 지장을 주지 않으므로 부담없이 자유롭게 선택하자. 여기서, 사쿠마가 아르바이트를 하다가 사고를 쳐서 팔이 부러졌다고 나오지만, 실제로는…(아는 사람은 알 것이다. 누군가가 던진 깡통에…)

부두

하루카 : 모두 모였지? 그럼 출발이다-.

부원들 : 네-.

갑판

주인공 : 아, 여기 있었구나.

미쯔키 : 응. 어, 다른 사람들은?

주인공 : 평소와 똑같지 뭐… 우리 부원들은 조금 특이하게 마시잖아…

미쯔키 : 여전하네-. 어때, 기분은? 물만 건너면 주연배우 대역이잖아.

선택	미쯔키가 도와줘 (美月にフォローしてもらう)

미쯔키 : 무슨 말 하는거야. 나도 연기 처음 한다는 거 잊었어?

주인공 : 그, 그랬었지…

미쯔키 : 처음 하는 나도 할 수 있었으니까, 너도 괜찮을거야. 아님, 내가 상대역이라 불만이야?

주인공 : 그렇지 않아.

미쯔키 : 너무 끙끙 앓지마. 어떻게든 되겠지.

미쯔키 : 앗!

촬영장으로 향하는 배의 난간에서

술자리

후타무라 : 네-, 부장님-. 미쯔키 아주 귀엽죠-?.

-따악~

후타무라 : 얼레? 왜 화내요?, 부장님-. 부, 부장님 ----, 부장님 ----, 쿨-.

★세이브 포인트 5

Check!!

영화의 뒷부분을 촬영하기 위해 섬으로 여행을 떠나는 영화 연구부원들. 배 위에서의 대화도 엔딩에 직접적인 영향을 주는 것은 없다. 잘 보고 있으면 후타무라와 부장, 그리고 주인공과 미쯔키의 오묘한 관계가 말없이 화면에 그려진다. 베스트 엔딩을 본 사람만 이해할 수 있으니, 열심히 노력해서 엔딩을 본 후, 게임을 한 번 더 플레이해서 이 장면에 담긴 깊은 뜻을 알기로 하자.

촬영 시작!

하루키의 별장

미쯔키 : 와아-!! 멋져-!! 바다가 보여-!! 저-, 저기 봐-! 바다! 아주 멋져-!

쇼우코 : 와아-, 멋진 경치!! 부장님, 멋진 곳이로군요-.

하루카 : 미쯔키도, 잠시 휴식한 후에 촬영 시작할거니까 준비해 둬.

미쯔키 : 네.

하루카 : 자-, 자-. 언제까지나 그런데서 누워있지 말아!!

주인공 : 도착하자마자 날부터 촬영!

후타무라 : 이봐, 서둘러서 짐 풀지 않으면 선배들한테 혼난다구.

너무 무거운 짐을 메고 있는 주인공과 후타무라

별장 안

후타무라 : 오늘 하루쯤은 쉬게 해줄 줄 알았는데. 역시 전설은 살아있었구나.

주인공 : 뭐야, 그건.

후타무라 : 우리들 신입 부원 두 명이, 끊임없이 계속되는 영화촬영 때문에 과로로 어이없이 죽어버린다는 전설. 예전에도 죽은 사람이 있고, 역시 이 대본은 저주받은 거야. 그리고 이번에는 우리 둘이 희생자라는 거지.

선택 화제를 바꾸자(話題をかえよう)

주인공 : 그런데 말이야, 어떨까? 주연배우의 연기라든가.

후타무라 : 주연배우라면, 미쯔키말이야? 대단해, 뭐랄까, 각본의 이미지에 딱 맞는 것 같아. 하지만, 그런 것보다 내가 더 궁금한 것은 그녀와 너의 관계야.

주인공 : 뭐?

후타무라 : 미쯔키는 너의 뭐냐??

선택 친, 친구야(と, 友達だよ)

후타무라 : 흐-음. 진짜? 수상한데-.

주인공 : 정말이야!

후타무라 : 하긴 뭐 어때. 믿어주지. 하지만, 재미있는 애야.

주인공 : 그래?

후타무라 : 뭔가 그래, 갑자기 남자처럼 말하기도 하고, 갑자기 멍해지기도 하고, 마치 다른 사람이 된 것처럼 행동하고, 계속 바뀌니까 같이 있으면 즐겁지 않아?

주인공 : (남자같은 말투? 나랑 있을 때는 항상 그런데…)

후타무라 : 은근히 모두들 노리고 있을 지 몰라.

주인공 : 그, 그래? …혹시 너도?

후타무라 : 나? 나는 아니야. 나는 따로…

주인공 : 뭐? 따로? …누구 노리고 있는 애 있어?

후타무라 : 아, 아니야. 아무것도 아니야! 아무것도!! … 자, 가자, 선배님들이 기다린다.

주인공과 미쯔키의 관계를 묻는 후타무라

Check!!

무거운 짐을 지고 숙소에 겨우 도착한 주인공과 후타무라. 강행 스케줄에 불만을 호소하며 촬영준비에 들어간다. 여기서, 후타무라와의 대화를 할 때, 선택사항이 나오는데, 후타무라가 '첩의 침실'에 대한 이야기를 하던 것을 계속 하게 하느냐 아니면 화제를 바꾸느냐이다. 여기서 화제를 바꾸면 미쯔키의 이야기를 하게 되고, 후타무라가 미쯔키와 주인공과의 관계를 묻는다. 여기서 애인인지, 그냥 친구인지, 친척인지 셋 중에 하나를 고르게 되는데, 애인 이외의 것을 선택하면 후타무라가 미쯔키가 아닌 누군가를 좋아하고 있다는 것을 알 수 있다. 그리고, 이야기를 계속 하는 쪽을 선택하면 거의 '여교괴담'에 필적할만한 무시무시한 이야기를 줄줄 늘어놓는다. 즐기고 싶은 사람은 아무거나 택하면 되겠고, 필자와 같이 오로지 베스트 엔딩을 위한 사람이면 화제를 바꾸어야 한다.

바닷가

미쯔키 : "의무로서가 아니라, 의지로서가 아니라, 깊은 곳에서 나오는 한숨… 그것은 당신의, 목 안의 깊은 곳에서부터 나오는 떨림…"

후타무라 : 컷-!

고우다 : 수고-

미쯔키 : 이 정도면 괜찮았나요?

하루카 : OK, OK! 꽤 익숙해지고 있어-.

하나조노 : 철수-, 서둘러라-!

부원들 : 네-

쇼우코 : 이걸로 바닷가 장면은 다 끝났죠?

하루카 : 그래, 다음은 부두가 장면을 할까 싶은데… 이봐! 주연배우 대리!! 준비 됐니-?

선택 네, 네엣!(ハ、ハイ!)

하루카 : 그래, 좋은 대답이다. 의욕은 있는 것 같네. 뭐, 그렇다고 해도 연기하고 그거하고는 별개니까.

미쯔키 : 그렇군요.

하루카 : 여자의 힘이 위대하다고 할지, 남자가 바보라고 할 지…

주인공 : …나는 아무 것도…너…에게…서… 빼앗지… 않았어…

미쯔키 : 야! 대본 같은 건 몇 번 읽어도 똑같아. 그거보단 그 장면의 분위기를 파악해 두면, 대사 따위 조금 틀려도 상관없다구.

주인공 : (그런 건 이미 알고 있지만, 연기하는 입장에 서는 건 처음이라서… 조금 혼란스럽단 말이야!)

미쯔키 : 내가 잘 리드해 줄게. 나머지는 사악! 하고 그때의 분위기로 넘어가 버리자.

주인공 : (속 편한 소리 하지마…)

미쯔키 : 부장님-, 본인은 의욕이 넘치는데요-!

주인공 : 그런 말 안 했어!!

주인공을 격려하는 미쯔키

부두가

후타무라 : 장면 8, 컷 15, 준비! 시작!!

미쯔키 : "당신은 나에게서 몸과 마음을 빼앗아 갔어요… 하지만, 그것이 전부라고는 생각하지 말아요."

주인공 : "나는 너에게서 아무것도 빼앗지 않았어."

미쯔키 : "그것은 당신이 아직 알아차리지 못했을 뿐… 무의식중에, 당신은 나의 마음속으로 들어왔고, 무의식중에 당신은 내 육체와 의식을 빼앗아간 거예요. 하지만, 아직 남아 있는 것이 한 가지… 내 '존재'… 당신은 일부러 남겨두고 간 거죠? '존재'도 손에 넣으려고 생각했으면 가능했을 텐데… "

미쯔키 : "솔직하게 말해줘요… 왜 남겨두고 간거죠?"

주인공 : "나, 나는… 언제나 솔직해. 나름대로… 어, 언제나…"

미쯔키 : "아니야, 꾸밈없는 당신의 말이 듣고싶어요…"

주인공 : (우웃…)

고우다 : 저녀석, 뭐하는 거야? 움직이질 않잖아.

쇼우코 : 자기가 '타이밍 조절'을 하고 있나?

하루카 : 그렇다면 좋겠지만…

주인공 : (여기서… 여기서, 미쯔키를 껴안고, 그리고… 대사!)

미쯔키 : 앗!

고우다 : 왜 그래?

미쯔키 : 저, 코피 흘리면서 쓰러졌는데요…

하루카 : 컷-!

∞미쯔키의 가슴을 의식하는 주인공 결국 쓰러지고 마는데

Check!!

어려워하는 주인공을 격려해주는 미쯔키. 힘차게 기운내고 연기에 임하는 주인공은 미쯔키와 근접하는 장면에서 자신의 몸에 닿은 미쯔키의 가슴을 너무 의식하는 바람에 코피를 흘리고 쓰러져서 정신을 잃고 만다.

★세이브 포인트 6

별장 현관 앞

미쯔키 : 내참 어이가 없어서.

선택 어쩔 수 없잖아!(しょうがないだろう)

주인공 : 연기 하는 건 태어나서 처음이란 말이야.

미쯔키 : 하지만 코피까지 흘릴 건 없잖아? 아-, 알았다. 드디어 내 여자로서의 매력을 알아차렸구나? 역시 난 죄많은 여자야-.

주인공 : 바보야, 그런게 아니야. 어쨌거나 놀랐어. 미쯔키도 연기하는 건 처음일텐데.

미쯔키 : 사실은 나, 유랑 극단집 딸일지도 몰라.

주인공 : 뭐? 그런게 기억에 있어?

미쯔키 : 없어, 그런 거.

주인공 : 뭐야… 하지만, 기억 속에 연기를 해본 자신감이란 것도 없잖아? 그런데도 당당히 연기를 하는 걸 보면…

주인공을 격려해주는 착한 미쯔키

선택 내 덕택인가?(ぼくのおかげかな?)

미쯔키 : 뭔소리 하는 거야?

주인공 : 하하, 그렇구나.

미쯔키 : 하긴, 조금은 있겠네. 네가 가까이에 있다고 생각하면, 안심되고, 혼자서는… 불안하니까.

주인공 : 그렇구나, 다행이다. 나도 조금은 도움이 되고 있었구나.

미쯔키 : 뭐? 아직도 신경쓰고 있었니? 오늘 있었던 일. 너무 신경쓰지마.

주인공 : …

미쯔키 : 진짜로-, 위로해 줄 보람이 없는 녀석이네. 힘내-!

주인공 : 고마워. 어떻게든 미쯔키에게 방해 안되게 노력해볼게.

미쯔키 : 그래, 착하다. 힘내니까 배고프지? 여자 부원들이 요리를 대접해 줄테니까 기대하시길~.

주인공 : 기대해도 되려나…

미쯔키 : 내 요리 솜씨 잘 알고 있으면서!

주인공 : 모, 목소리가 커!

미쯔키 : 그럼!

주인공 : (야마 야외 촬영 중의 식사 준비는 여자 부원들이 하기로 되어 있었지? 미쯔키도, 결코 요리를 못하는 것은 아니지만, 왠지 불안해… 남들에게 방해가 안되야 할 텐데…)

주인공 : 아-아, 정말로 어이가 없네…

- 쿵!!

갑자기 떨어지는 화분

주인공 : 왜 이런게 떨어지는 거야! 만일 맞았으면, 잘못하면 목숨까지도…

설마, 누군가가 일부러…
(まさか、誰かがワザと…)

주인공 : 하지만, 어째서…

미쯔키 : 꺄아아아아-!!

주인공 : 미쯔키의 목소리!

미쯔키의 방에서 비명이!!

Check!!

기운없어 하는 주인공을 격려해 주는 미쯔키, 너무 착하다. 이야기 도중의 선택사항은 크게 문제될 것이 없다. 손 가는대로 답해주면 된다. 그런데, 문제는 그 다음. 미쯔키가 식사준비를 하러 가고, 그 자리에 그냥 누워있던 주인공의 머리 위로 화분이 하나 떨어진다. 잘못 맞으면 머리가 박살날 것 같은 큰 놈으로… 실수인지 고의인지 지금으로선 판단을 할 수가 없다. 그때, 갑자기 미쯔키의 비명소리를 들은 주인공은 안으로 뛰어들어가는데…

※ 참고 - 일반적으로 게임을 하면 화분은 자동적으로 피할 수 있다. 그러나, 이제까지의 선택중에서 안좋은 것을 몇 번 고르면, 이 화분에 맞는 수도 있다. 이 화분에 맞으면, 십중 팔구는 배드 엔딩으로 직결되니, 조심하도록 하자. 그리고 앞서 세이브 포인트 3 부분에서 말했던 '큰 일'이란 것은 바로 이 화분 이야기이다.

주인공 : 후타무라! 지금 들었지!

후타무라 : 응, 여자 아이의 비명소리였는데.

하루카 : 지금 비명, 미쯔키의 방에서 났는데, 문이 열리지 않아! 잠깐 와봐!

하나조노 : 이봐, 왜그래! 무슨 일이야!!

하나조노 : 어떡하죠? 문을 부숴버릴까요?

하루카 : 기다려, 지금 마스터 키를 가져왔으니까.

주인공 : 미쯔키! (뭐야, 이 많은 유리 조각은… 의자? 누군가가 이 방에서 난동이라도?)

하루카 : 미쯔키, 괜찮아? 다친 곳은?

미쯔키 : 예, 괜찮아요…

하루카 : 무슨 일이야, 도대체? 누가 이런거지?

미쯔키 : … 저예요…

하루카 : 미쯔키 자신이? 왜?

미쯔키 : 그곳에 있는 의상 케이스의 거울을 보고 있었는데, 누군가가 나를 보고 있어서…

하루카 : 거울? 누군가가 창문에서 엿보고 있었다?

미쯔키 : 무서웠어요, 정말로. 눈을 마주치면, 그대로 빨려들 것만 같은 차가운 눈… 어떻게든 그 시선을 피하려고, 엉겁결에 의자를 던져버린 거예요…

하루카 : 베란다에는 아무도 없는것 같군. 하지만, 엿본다고 해도, 여기는 2층이고, 게다가 아래에서 올라오는 것도 어려운데.

미쯔키 : 그렇군요… 제 기분 탓일지도 몰라요.

어지럽혀져 있는 미쯔키의 방

주인공 : (누가 미쯔키를 엿보고 있었던 거지? 설마, 그 오토바이의 남자? 우리들을 따라온 건가? 아니면 설마, 이 부원들 중에?)

부장님하고 같이 있는 편이 좋을 거야(部長と一緒がいいだろう)

주인공 : 부장님! 아마도 아카사카는 연기에 너무 신경을 쓰다가 좀 예민해진 것일지도 몰라요. 어떨까요, 방을 옮기는 것이… 그러면, 조금은 기분이 좋아질 수도…

하루카 : 그것이 더 안전할까… 그럴지도 모르겠군.

하루카 : 쇼우코, 미안한데 미쯔키의 짐을 옮겨줘.

쇼우코 : 네!

하루카 : 미쯔키, 거울 일은 신경 안써도 좋으니까, 방을 옮기자.

미쯔키 : 예. 소란을 피워서 죄송해요.

주인공 : (역시… 여기에 화분 자국이… 누군가가 여기에서 일부러 떨어뜨린거야. 그 사람을 미쯔키가 본 건가? 하지만, 어떻게 이곳에?)

그 이외의장소…
(それ以外のところ…)

주인공 : (혹시 옆 베란다나, 위에서부터 내려온 것이 아니라고 한다면…)

주인공 : 부장님, 드릴 말씀이…

하루카 : 응?

화분이 있었던 장소, 누군가가 여기서 화분을?

주인공 : (나는 부장님에게 오토바이의 남자가 미쯔키를 덮쳤던 이야기를 했다. 아직 미쯔키의 기억상실증 얘기까지는

하지 않았지만)

하루카 : 그래… 하지만 그 때 고우다하고 하나조노는 거실에 있었고, 나는 내 방에 있었어. 베란다를 통해 누군가가 지나갔다면, 몰랐을 리가 없어. 하지만, 일단 조심하는 편이 좋겠어. 얘기해줘서 고마워.

부장하고 이야기를 나누자

★세이브 포인트 7

Check!!

이야기는 대화만으로도 충분히 이해가 가는 부분이다. 단지, 선택사항이 좀 나오는데, 첫 번째 것은 부장과 같이 있으라는 것이 제일 무난하다. 미쯔키를 내버려두는 것이 제일 안 좋고, 주인공이 곁에 있겠다고 하면, 고우다와 하나조노 두 거인한테 한 방 먹고, 결국 미쯔키는 부장곁에 있게 된다. 그리고, 이 장면에서 가장 중요한 것 하나, 그것은 두 번째 선택사항이다. 화분이 있던 곳에서 주인공이 생각을 하는데, 옆 베란다나 위쪽이 아닌 그 밖의 장소를 선택해야 한다. 이렇게 해야만이 생각을 하던 주인공이 부장에게 말을 걸어 이야기를 하게 된다. 여기서 이런 이야기를 해 두어야 부장과의 믿음이 굳어지는 것 같다.

주인공과 미쯔키의 키스씬!?

주인공 : "솔직하게 말해줘… 왜 남겨 둔 거죠?"

주인공 : "나는 항상 솔직해… 나름대로 평상시와 똑같이…"

주인공 : 여기서 미쯔키가 다가와서… 아-, 안되겠다! 저녁 때의 사건때문에 대사가 머리속에 들어오질 않아…

선택	바깥 공기나 쐬고 오자 (外の空氣でも吸ってこよう)

잠이 안 오는 주인공

주인공 : "나는 너에게서 아무 것도 빼앗지 않았어… 응? 우와!

미쯔키 : 아-, 주연배우 대리, 이런 곳에서 대사 연습이니-?

이런 곳에서 대사 연습이니?

미쯔키 : "당신은 나에게서, 나의 몸과 마음을 빼앗아 갔죠. 하지만 그것이 전부라고는 생각하지 말아요."

주인공 : "나는 너에게서 아무 것도 빼앗지 않았어…"

미쯔키 : "그건 당신이 깨닫지 못했을 뿐… 무의식중에 당신은 나의 몸과 마음을 빼앗아 간 거예요. 하지만, 아직 남아있는 것이 단 하나…"

주인공 : 응?

미쯔키 : "나의 존재… 당신은 일부러 남겨두고 간 거죠? 존재 역시 손에 넣고 싶었으면, 할 수 있었을 텐데…"

주인공 : 미쯔키… 저, 대본을 떨어뜨렸는데 말이야…

미쯔키 : 벌써 대사는 다 외웠잖아? 연기를 섞어가면서 하지 않으면 기억하기 힘들어.

미쯔키 : "솔직하게 말해줘… 왜 남겨 둔 거죠?"

주인공 : 아, 저-, 에헴.

주인공 : "나는… 항상 솔직해… 나름대로 항상…"

미쯔키 : "아니에요, 꾸밈없는 당신의 말이 듣고 싶어요."

주인공 : "어때, 들려? 나의 소리가…"

미쯔키 : 들려…

주인공 : 끝났는데? 더 남았었던가?

미쯔키 : 아니, 하지만, 조금만 더 이대로…

주인공 : 오늘 일 때문이야?

미쯔키 : 응, 하지만 내가 잘못 본 것일 수도 있고…

대사 연습을 하는 미쯔키와 주인공

선택	얼굴은 봤니?(顔は見たの?)

미쯔키 : 봤어… 봤을 지도 모르지만, 무섭다는 생각만이 남아있어… 그런데… 뭔가 맘에 걸려.

주인공 : 혹시, 예전에 본 적 있는 얼굴이니?

미쯔키 : 그런 것 같기도 한데, 생각해 낼 수가 없어. 분하게도…

주인공 : 겁주려는 건 아니지만 없지만, 오토바이 사건도 있고 하니까, 잘못 봤다고 간단하게 생각하지 않는 편이 좋을거야.

미쯔키 : 역시 그렇게 생각해?

주인공 : 응. 별일 아닐 수도 있지만, 조금 신중하는게 좋을 거 같아. 나도 되도록 주의해서 미쯔키를 보고 있을테니까…

미쯔키 : 지켜주는 거야?

주인공 : 어디까지 할 수 있는지는 모르겠지만, 할 수 있는 만큼의 일은 할께. 널 지켜내겠어.

미쯔키 : 코피 흘리며 쓰러져도?

주인공 : 흘리면서 지킬게.

미쯔키 : 그건 좀 싫다-.

주인공 : 그럼, 멈추고 나서 지켜줄게.

미쯔키 : 후훗, 고마워.

미쯔키 : 얘기하고 나니까 시원해졌다. 이제 괜찮아. 푹 잘 수 있을 것 같아.

주인공 : 치사하게 너만 혼자서. 나는 잠이 깨버렸잖아.

미쯔키 : 그래? 그럼 어떡하면 좋지?

키스씬을 위해서 한번 더 대사 연습을

선택	조금만 더 대사 연습을 해야해 (もう少しセリフの練習をしないと)

주인공 : 그래…대사 한 번 더 맞춰볼까?

미쯔키 : 알았어.

미쯔키 : "솔직하게 말해줘요… 왜 남겨둔 거죠?"

미쯔키 : 앗!

주인공 : 남겨두지 않았어. 너의 육체도, 의식도… 그리고, 존재도…

미쯔키 : 존재도… 내가 여기에 있다는 걸 알 수 있어?

주인공 : 물론. 너는 분명히 이곳에 있고, 내 팔 안의 필요한 존재로서 서있잖아.

미쯔키 : 내가 필요한 존재… 즉석 연기치고는 너무 멋진 걸. 그래서, 이 각본대로라면 다음에 어떻게 되는데?

주인공 : 여주인공이 눈을 감은 채로, 주인공에게 얼굴을 내민다는 것은 어때?

미쯔키 : 뭔가 주인공한테 좋은 대본이네…

- 두 사람 키스를 한다…

미쯔키 : 누군가 있어…

주인공 : 설마… 생각 탓이야. 아무도 보고있지 않아.

미쯔키를 위로해주는 주인공

키스하는 미쯔키와 주인공

더블캐스트

Check!!

낮에 있었던 사건 때문에 잠이 안오는 주인공에게 선택이 주어진다. 첫째, 기분전환으로 목욕을 한다. 한 두번 플레이해서는 목욕을 할 수가 없다. 몇 번에 걸쳐 게임을 해야만 목욕 장면을 볼 수 있다. 단, 그것을 보았을 때 해피 엔딩에 갈 수 있는지는 별도 문제이다. 그리고 두 번째가 잠을 자는 것. 이 선택 항목은 2번 이상 게임을 해야 나온다. 이걸 선택하면, 여태까지 미쯔키에게 대했던 것을 기준으로 이후의 시나리오가 엄청나게 바뀐다. 그리고, 결국 베스트 엔딩을 위해 선택해야 하는 것이 밖으로 나가서 바람을 쐬고 오자는 것. 이것을 선택해야 디스크 1에서 미쯔키와 키스를 할 수 있다. 키스 장면을 못 보았을 경우 베스트 엔딩을 볼 수 없다는 점에 유의하자. 여기서 디스크 2로 교환한다.

★세이브 포인트 8

집으로 돌아온 두 사람

후타무라 : 장면 8, 컷 15. 테이크 2, 준비-… 시작!!

미쯔키 : "솔직하게 말해줘요… 왜 남겨둔거죠?"

주인공 : "나는 솔직해… 내 나름대로 언제나…"

미쯔키 : "아니에요, 거짓없는 당신의 말이 듣고 싶어요… 의무감에서가 아닌, 억지로 꾸며대는 것이 아닌… 깊은 곳에서부터 나오는 한숨…"

하나조노 : 부장님, 이대로 상관없나요?

하루카 : 상관없어, 계속해.

후타무라 : 카메라, 돌리고 있습니다!

미쯔키 : "그것은 당신의… 목 안의 깊은 곳에서부터 만들어져 나오는 떨림…"

하루카 : 컷-!!

부원들 : 휴-, 미쯔키 최고야-!

후타무라 : 지금 그 동작 괜찮았죠? 마지막 부분의 애드립도 살려볼까요?

하루카 : 아아, 그래… 하아아암…

주인공 : (섬에서의 야외촬영은 무사히 끝났다. 미쯔키를 노리는 사건도 그 후로는 일어나지 않았다. 미쯔키가 본 사람은 환상이었는지, 나에게 떨어진 화분도 단순한 사고였었는지…. 그런 일들을 잊어버리게 해 줄만큼 미쯔키의 표정에는 웃음이 가득했다. 이 웃음을 언제까지 볼 수 있을까? 나는 언제까지 미쯔키의 웃음을 볼 수 있는 것일까? 바라건데, 언젠가 미쯔키의 기억이 돌아왔을때에도, 지금의 그 웃음과 같아…)

∞ 활영을 끝내고 피서를 즐기는 일행

Check!!

결국 그 이외에는 아무런 일도 일어나지 않았고, 활영은 무사히 끝났다. 이 부분은 선택사항이 없이 그냥 처리되므로 애니메이션을 즐기는 기분으로 가볍게 넘어가자.

미쯔키 : 휴우-, 힘들다. 역시 집이 좋아-. 라고 말해도 내 집이 아니었지.

미쯔키 : 응? 왜 멍하니 서있어?

주인공 : (그래, 오늘부터 다시 미쯔키하고 둘만의 생활이구나)

미쯔키 : 이럴 땐 맥주로 건배! 하고 싶지만… 콜라로 괜찮지?

선택 응(うん)

주인공 : 응.

미쯔키 : 자, 여기있어.

주인공 : (이상하네… 왜 이러지? 예전과 다르게 신경쓰이는 걸…)

미쯔키 : 캬아-, 후우, 이 한잔을 위해 사는 것 같아-. 하-, 근데 땀이 나네. 목욕이나 할래?

왠지 미쯔키를 의식하는 주인공

선택 뭐-, 목욕!?(ええーっ風呂っ!?)

주인공 : 아직 이렇게 이른 시간에! 가 아니라, 신경쓰지 말자, 신경쓰지 마…

미쯔키 : 나하고 키스한 것 그렇게 후회하고 있니?

주인공 : 뭐?

미쯔키 : 뭔가, 평상시하고 분위기도 달라보이고, 싫은데 한 건가-하는 생각이 들었어.

주인공 : 그렇지 않아, 절대로.

미쯔키 : 그래, 다행이다.

미쯔키 : 기뻤어, 나를 지켜주겠다고 했던 그 말. 기억이 돌아오건 말건 상관없을 것 같아. 그것보다 지금처럼 즐겁게 이야기 할 수 있었으면 좋겠어. 남자하고 여자라고 의식해서 서먹서먹해지면 재미없잖아. 나는 여행하기 전과같이 즐겁게 생활하고 싶어. 안돼?

주인공 : 미안해, 뭔가 의식하고 있는 것처럼 보였나?

미쯔키 : 나야말로 지금까지 정말 고마워. 과거도 알 수 없는 사람한테 잘 해줘서. 부원들하고도 알게 되고 친해지고, 게다가, 다른 사람을 연기한다는 것이 이렇게 재미있는 일인줄은 정말 몰랐었어… 지금까지 정말 고마웠어. 그리고, 지금부터도 잘 부탁해!

주인공 : 울고 싶어지면 언제라도 얘기 들어줄게.

미쯔키 : 그건 가끔이야… 평소에는 울보가 아니야!

미쯔키는 예전처럼 지내자고 하는데

주인공 : 흐-음.

주인공 : 미쯔키가 이렇게 울보인 줄은 다른 사람들은 전혀 모르겠지.

미쯔키 : 바보….

- 딩-동-

주인공 : (뭐야, 이제부터가!)

주인공 : 네-.

여자 : 옆집에 사는 무라야마라는 사람인데요, 안 계시는 동안에 짐을 맡아두었거든요…

주인공 : 네, 지금 나가겠습니다.

- (휴대폰이 울린다)삐리릭, 삐리릭, 삐리릭…

주인공 : 네, 네… 왠지 바쁘네…

주인공 : 여보세요… 아, 부장님? 왠일이에요? 이런 시간에? 아뇨, 아무도 없어요. 네에.

- 딩-동-

주인공 : 미쯔키, 현관쪽 부탁해.

미쯔키 : 네-, 지금 나갑니다-… 앗!

주인공 : 무슨 일이야!!

하루카 : 여보세요-, 옆집에 사는 무라야마입니다-.

주인공 : 잉? 부, 부장님!

하루카 : 맡겨두었던 우리 주연 여배우를 데리러 왔는데요-

갑자기 부장이 찾아와서 들킨 미쯔키

Check!!

다시 둘만의 동거 생활이 시작되려는 찰나, 주인공은 섬에서 있었던 여러가지 일들 때문에 미쯔키를 너무 의식해버린다(즉, 선택 항목을 주인공이 의식하는 쪽으로 고르면 된다). 그러면, 미쯔키가 주인공에게 말을 걸어 미쯔키의 마음을 솔직하게 말해준다. 그러면 주인공은 미쯔키를 포옹하고…

미쯔키 : … 그렇게 된 거예요. 믿을 수 없을지도 모르겠지만, 정말로 기억상

실종이에요.

하루카 : 아무래도 거짓말은 아닌 것 같네… 그래서, 언제부터 이 녀석하고 붙어살기 시작한거야?

미쯔키 : 아직, 제대로는 달라붙지 않았어요.

하루카 : !? 하하하핫, 그런 질문까지 심각하게 대답하지 않아도 돼.

주인공 : 부장님, 그럼 이번 일은 용서해주시는 거죠?

하루카 : 안돼.

지금까지의 사정을 부장에게 이야기하는 두 사람

하루카 : 일단 나에게는 책임이 있어. 이전 영화에서도 여배우하고 카메라맨이 사귀게 되서 결국 저렇게 되었잖아? 하지만, 이번 촬영에선 사상자를 내고 싶지 않아. 이 영화만큼은 잘 완성해서 발표할 거야. 그게 이 대본을 맡은 내 사명이고, 그리고 영화 연구부를 존속시킨다는 부장으로서의 나의 사명. 미쯔키는 이 어려운 배역을 잘 해내고 있고, 지금까지의 일은 내 맘속에 묻어둘 테니까. 하지만, 앞으로의 일은 영화 연구부의 규칙 때문에라도, 본체만체 할 수 없어. 우리 아버지가 주 단위로 빌려주는 맨션을 경영하시니까, 미쯔키는 거기로 이사하면 돼. 이건 부장의 명령이야. 영화가 완성되고 나면, 나머지는 두 사람의 자유야. 하지만 그 때까지는 영화 연구부의 규칙을 지켜줘.

주인공의 집에서 나가는 미쯔키

주인공 : (그날부터, 나와 미쯔키의 별거 생활이 시작되었다. 곁에 없고나서야 알게 되었는데, 미쯔키의 존재는 내 생활 속에 의외로 큰 비중을 차지하고 있었다. 그것은 물과 같이, 공기와 같이, 없어지고 나서야 비로소 알 수 있는 분명한 존재. 혼자 생활하고 있었던 것을 잊어버릴 만큼, 둘이서 있었던 것이 당연했던 생활. 하지만, 그것은 외부에서 보았을 때 너무나도 부자연스러운 형태였다고 생각된다. 연인도 아닌 두 사람이 같은 방에서 생활한다는 형태. 그 부자연스러운 모양은 시간과 같이 팽창하여 펑하고 터지고 말았다. 풍선처럼, 펑하고. 나하고 미쯔키에게만 들렸던 소리. 펑)

주인공 : (그로부터 며칠 후, 나를 향한 짓궂은 장난이 시작되었다. 우체통 안에 고양이의 시체가 들어있었고, 현관에는 보기 흉한 낙서. 부장님은 마음속에 담아두기만 한다고 했는데 진짜일까? 어디에선가 나와 미쯔키가 동거하고 있다는 소문이 새어나간 것일 지도 모른다. 그건 아무리 생각해도 영화 연구부원 중의 누군가이겠지만… 휴우, 점점 나쁜 쪽으로 생각이 된다. 얼레?)

주인공 : 얼레? 뭔가 이상한데…

- 삐리리릭, 삐리리릭… (전화벨소리)

주인공 : 네—… 네? 다시 촬영에 들어간다고요?

주인공 : (촬영을 하는 것도 좋은 일이지만, 무엇보다 오랫만에 미쯔키하고 만날 수 있다는!)

주인공에 대한 짓궂은 장난들

주인공 : (사쿠마 선배가 돌아왔다. 아직 깁스를 풀지는 않았지만, 얼굴이 나오는 장면 이외에는 전부 나를 대역으로 써서 찍어놓았기 때문에 촬영에 지장은 없다. 그것보다는 컨테스트까지의 시간이 별로 없다는 것이 더 중요하지…)

주인공 : (오랫만에 보는 미쯔키. 변함없이 건강해 보인다. 하지만 부장님 눈 때문에 다가가기가 어렵다. 나같은 건 아무래도 좋은 존재가 되어버린 걸까?)

주인공 : 아…

후타무라 : 준비—, 시작!

주인공 : (연기라고 해도 부럽다… 하고 말해도, 내가 정신적으로는 우세하지만.)

하루카 : 컷—!

깁스를 한 채, 돌아온 사쿠마

후타무라 : 네—, 끝났습니다—, 모두 수고하셨습니다—!!

Check!!

부장에게 모든 것을 다 털어놓고, 미쯔키는 부장의 명령으로 집을 옮긴다. 그런데 그 후에 주인공의 집 현관에 낙서가 되어 있거나, 우체통에 고양이의 시체가 있는 등 여러가지 일이 생긴다. 얼마 후, 팔에 깁스를 한 사쿠마 선배가 복귀하고 다시 촬영에 들어가게 된다.

★세이브 포인트 9

습격당하는 미쯔키와 주인공!! 범인은?

미쯔키 : 오랫만이야—

선택 만나고 싶었어(會いたかったよ)

미쯔키 : 나, 들어가도 돼?

미쯔키 : 뭐, 영화 자체는 아직 끝나지 않았지만, 내 촬영은 끝났으니까 상관없겠지?

주인공 : 그렇게… 되는 건가?

주인공 : (괜찮겠지, 그런 것 보다는 미쯔키하고 같이 있을 수 있다는 게 나한테는 더 크니까)

미쯔키 : 아—아, 내가 없는 동안 이렇게… 이래 가지고는 영양실조 걸려—.

주인공 : 미안…

미쯔키 : 그래—, 정말 이러니까 혼자 내버려두면 걱정이야. 여기는 맡겨둬. 넌 아직 편집 남아있지? 작업 계속해.

주인공 : 고, 고마워.

미쯔키 : 후훗, 하지만, 이렇지 않으면 온 보람이 없지!

묵묵히 부엌을 치우는 미쯔키

주인공 : (우웃, 미쯔키 너무 착해…)

- 삐리리릭, 삐리리릭, …

주인공 : 네—, 여보세요. 네? 사쿠마 선배? 용케 이 번호를 아셨네요.

사쿠마 : 아, 아니, 부장님한테 들었어.

주인공 : 저—, 용건은요?

사쿠마 : 아카사카 미쯔키 알고 있지? 그녀의 옛날 이야기 때문에 하고 싶은 말이 있어.

주인공 : 옛날? 과거의 일인가요?

사쿠마 : 전화로는 좀 하기 어려운 말인데… 되도록이면 둘만 만나서 이야기하고 싶은데.

주인공 : 알았어요.

사쿠마 : 학교 앞에 문닫은 병원이 있어. 거기에 혼자서 와라.

주인공 : 네, 하지만 이 시간이면 오토바이를 빌려서 가지 않으면 무리인 걸요. 좀 시간이 걸릴텐데… 네, 그럼, 두 시간 후에요.

전화받는 동안 미쯔키의 표정이 이상한데

주인공 : 미쯔키, 미안. 학교앞 병원 건물에서 사쿠마 선배가 둘만 이야기하고 싶대. 식사는 돌아와서 해도 될까?

미쯔키 : 응, 알았어.

주인공 : 아무 일도 없을 거라고 생각되지만, 돌아오지 않으면 부장님한테 연락해줘. 만나는 장소는 아마 말한 병원. 말하면 부장님도 아실거야.

미쯔키 : 잠깐! 이전에 나를 오토바이로 덮친 사람, 그거, 사쿠마 선배 같다는 느낌이 들어. 오늘 촬영할 때 생각났어. 그때 그 범인하고 똑같은 느낌이었어. 그러니까, 조심해.

주인공 : 응, 알았어. 뭐, 죽거나 하는 일은 없을 테지만, 주의할게. 그럼, 다녀올게.

어딘지 모르게 이상한 느낌을 주는 미쯔키

오토바이의 남자가 사쿠마 같다고 말하는 미쯔키

Check!!

영화 촬영이 모두 끝나던 날 밤, 미쯔키가 집에 찾아왔다. 미쯔키가 부엌을 치우는 도중, 사쿠마로부터의 전화. 미쯔키의 과거에 대해 할 이야기가 있다며 만나서 이야기하자고 한다. 주인공은 미쯔키에게 장소를 알려준 후 집을 나선다. 이때, 이 장면 중에는 나중에 사건을 추리할 때 필요한 몇 장면이 나온다. 여태까지의 각 캐릭터의 표정이나 태도 등을 잘 생각해보자.

병원 앞

주인공 : 하필이면, 왜 이런 데서 만나자는 거지?

주인공 : (후타무라한테 오토바이 빌린다 뭐다해서 시간이 걸렸는데, 아직 안 왔나?)

주인공 : 그렇다고 해도 너무 늦네. 벌써 한 시간이나 지났는데…?

주인공 : 이 병원 안으로 들어오라는 거야?

병원 안

주인공 : 아, 사쿠마 선…

주인공 : 사쿠마 선배! …에요?

습격당하는 주인공

선택 흉기를 어떻게든 해야돼! (凶器をなんとかしないと!)

주인공 : 서라!

주인공 : 막다른 곳에 몰렸군. 정체를 밝혀라!

주인공 : 넌 누구냐! 얼굴을 보여라!

주인공 : 미쯔키!? 어째서 미쯔키가 여기에!? 어떻게 된거야? …그 녀석은 어디로 갔지!?

어째서 미쯔키가 병원에!?

- 부르릉, 부르릉!

주인공 : 사쿠마! 역시 너구나! 어째서 몇 번씩이나 미쯔키를 노린 거지?

주인공 : 이런-. …응? 이건 미쯔키와….

미쯔키 : 다친 곳은… 없어?

주인공 : 미쯔키!

미쯔키 : 사쿠마 선배한테 전화가 왔었어. 네가 다쳤으니까, 도와주러 와달라고…

주인공 : 미쯔키, 미쯔키-!!

미쯔키의 옛날 사진?

Check!!

병원에서 주인공을 덮친 괴한. 싸우는 과정에서 선택사항이 나오는데, 이때 도망가는 것을 제외한 두 가지 중에 하나를 선택하자. 도망을 가버리는 그런 소극적인 자세로서는 사건을 해결할 수 없다!! 이 장면이 끝날 때 주인공은 사진을 습득하게 되는데, 도망가는 것을 선택할 경우 사진을 입수할 수 없다.

륜의 집

주인공 : 처음에는 구급차를 부를까 생각했는데, 일도 일이고, 게다가 사쿠마 선배도 있고…, 경찰이 와도 괜찮은지 어떤지 부장님의 의견을 듣고 싶어서…

하루카 : 고마워. 올바른 판단이었다고 생각해. 그래서, 그쪽 상처는 어때?

주인공 : 예, 제 쪽은 의사한테 보였어요. 식칼 들고 넘어졌다고 하고…

하루카 : 결국 사쿠마는 너한테 아무것도 건네주지 않은거야?

선택 사진에 대해서 이야기를 해 보자 (写真のことを話してみよう)

주인공 : 그게 이상해요. 길가에 봉투가 떨어져 있었고, 그 안에 사진이 들어있었어요.

하루카 : 사진!? 누구 거?

주인공 : 아마 미쯔키의 고등학교 때 사진이라고 생각되는데, 테니스를 하고 있어요.

하루카 : 이거?

주인공 : 그래요, 이게 아… 봉투 안에 들어있었어요.

미쯔키 : 으… 음.

다쳐서 누워 있는 미쯔키

미쯔키 : 왜 이런 상처를 입고 있는 거야? 어째서?

주인공 : 너는 사쿠마 선배한테 속아서 나하고 같이 죽을 뻔했던 거야. 기억 안나니?

미쯔키 : 무서워! 아무것도 생각나지 않아!

주인공 : 괜찮아, 미쯔키. 지금은 상처를 치료하는 것만 생각해. 미쯔키가 여기에 있다는 것을 알고 있는 사람은 나하고 부장님 뿐이니까… 괜찮아. 이제 사쿠마 선배 같은 놈들이 덤비지 못하게 할게.

미쯔키 : 정말로 사쿠마 선배한테 당한 거야?

주인공 : 생각나지 않는다면 됐어… 편히 쉬어.

하루카 : 미쯔키 일이 걱정될 테지만 여기는 내게 맡겨둬. 너는 편집 작업을 부탁해.

선택 알겠어요(わかりました)

주인공 : 그네… 잘 부탁해요.

하루카 : 너도 다친 사람이니까, 조금은 자기 걱정도 해.

주인공 : 네…

여기는 부장에게 맡기고

Check!!

미쯔키의 입장을 생각했을 때에는 경찰개입을 원치 않으므로, 부장의 집으로 데려간 주인공. 여기서 부장에게 아까 주워온 사진을 보여주자. 그리고, 깨어난 미쯔키를 달랜 후, 상처의 치료는 부장에게 맡겨야 한다. 여기서 주인공이 치료를 하면 바로 배드 엔딩으로 직결된다. 사건 해결을 위해 믿을 사람은 믿고, 믿지 않을 사람은 믿지 말아야 한다. 그러나, 이 게임에서는 나오는 사람을 전부 다 믿어야 할 것이다(조금 어렵지만…).

주인공의 집

주인공 : 뭔가 이상하단 말이야, 이 컷들의 이어짐… 음-.

주인공 : (이 연속된 사건은 도대체 무엇일까? 나에게 대한 짓궂은 장난, 두 번이나 공격당한 미쯔키, 가장 수상하게 생각되는 사쿠마는 행방불명…. 범인의 목적은 도대체 무엇일까?)

선택 그러고 보니까 저사진…
(そう言えば、あの寫眞…)

사진을 보며 생각하는 주인공

주인공 : (이 사진의 의미는 도대체 무엇일까? 두 장 다 미쯔키의 옛날 사진이라고 생각되는데… 그런데, 어째서 이걸 잊고 간 걸까? 음-. 그리고 뭔가 이 사건, 납득되지 않는 부분이 있다니까…)

주인공 : (설마… 아니, 말이 안돼. 어째서 그런 말을 했지? 어? 이 사진… 그래! 그래서 이상했었구나! 그렇다고 하면…)

주인공 : (순간, 내 등에 한기가 엄습했다. 하지만 가장 이치에 맞는 듯한…)

주인공 : 이것만으로는, 잘 모르겠다. 거꾸로 생각해보자. 그 때, 미쯔키의 방의 베란다에 숨어 들어서 나한테 화분을 떨어뜨릴 수 있었던 사람… 확실한 사람은 한 명 있는데…

선택 알겠다(わかった)

주인공 : 협조할 사람이 필요하다. 이 사건을 해결하려면… 전화해 보자…

친구들의도움이필요하다

선택 부장님께전화(部長に電話だ)

주인공 : 여보세요, 아, 저-, 협조가 필요한 일이 있어서요… …그럼, 나중에…

주인공 : 이걸로 됐나?

선택 한 명 더할까?
(もうひとりしてもいいのかな?)

주인공 : … 누구한테 전화하지?

선택 후타무라에게전화
(二村に電話だ)

주인공 : 여보세요, 어-, 미안한데 좀 도와줄래? …라고 부탁할게.

후타무라 : 알았다. 맡겨둬.

주인공 : 고마워, 이걸로 완벽해. 모든 사건은 이걸로 해결이야!!

Check!!

이 부분이 선택사항의 피크이다. 물론 이야기의 진행을 파악하여 자연스럽게 해나가면 바로 그것이 정답이다. 사건의 해결을 위해서 두 장의 사진은 반드시 가지고 있어야 한다. 주인공이 생각하는 장면에서 나오는 선택사항. 여기서 반드시 사진을 보도록 하자. 그리고, 이 사건을 해결하려면, 적어도 이 두 장의 사진을 보고 이상한 점을 찾을 수 있어야 한다(물론, 몰라도 사건은 해결되지만, 그 정도 추리력도 없이 게임을 하면 재미가…). 그리고, 부장, 후타무라에게 전화를 걸어 사건 해결의 도움을 요청하자. 전화는 두 군데밖에 걸 수가 없으므로, 미쯔키에게 전화를 하면 안된다.

★세이브 포인트 10

영화를 보며

영화연구부실

미쯔키 : 죄송합니다-, 늦었어요…

하루카 : 아니야, 딱 시작했으니까.

미쯔키 : 아, 완성했구나, 영화.

주인공 : 아직이야, NG장면만 잘라내고 이었을 뿐이니까.

미쯔키 : 흐-음, 그렇구나… 다른 부원들은?

주인공 : 앞으로 후타무라가 올 예정인데.

영화의 시사회

하루카 : 네-, 나야. 왜 그래? 벌써 시작했는데. 무슨 말이야, 죽는다니! 여보세요!!

하루카 : … 뭔가 이상해. '살해된다' 고만 말하고 끊어버렸어. 걱정되니까 방으로 보러 갔다올게.

선택 저도 가겠어요(ぼくも行きます)

주인공 : 미쯔키는 여기에…

미쯔키 : 싫어! 나는 두고 가지 마! 혼자 두지 말아줘!

하루카 : 알았어. 나 혼자 갔다 올게. 무슨 일 있으면 연락할 테니까.

주인공 : 괜찮아. 나는 여기 있으니까.

미쯔키 : 고마워. 미안해, 흐트러진 모습을 보여서… 하지만, 지금은 무서워. 혼자있고 싶지 않아…

주인공 : 알았어. 네 곁에 있으니까 안심해.

미쯔키 : 응.

후타무라로부터의 전화를 받는 하루카

주인공 : 맞아, 미쯔키 봐. 편집하는 도중에 알아냈는데, 뭔가가 조금 이상해.

미쯔키 : 뭐?

주인공 : 나도 까맣게 모르고 있었어. 카메라 돌리는 것만으로 벅차서 거기까지 신경 쓸 겨를이 없었거든…

미쯔키 : 무슨 말이야?

주인공 : 이 영화의 여 주인공, 장면에

오른손으로 문을 여는 미쯔키

왼손으로 커피를 마시는 미쯔키

따라서 오른손잡이가 됐다, 왼손잡이가 됐다한다고… 너는 무슨 손잡이야?

Check!!

영화의 시사회 중, 후타무라로부터 걸려온 전화를 받고 하루카는 밖으로 나간다. 이 때, 정말로 가장 중요한 선택이 나온다. '알겠습니다' 하고 부장을 그냥 내보내는 것과, '저도 가겠어요' 라고 말하는 것. 여기서는 필히! 반드시! 무슨 일이 있어도 '저도 가겠어요' 를 택해야 한다. 이유는? 그야 물론 베스트 엔딩, 그것 하나를 위해서!! '저도 가겠어요' 를 선택하면 미쯔키가 자기를 혼자두지 말아달라며 흐트러진 모습을 보이고, 그것을 달래며 주인공이 미쯔키에게 영화속의 이상한 장면에 대해서 이야기를 하기 시작하는데…

모리사키 : 아아, 아카사카?

주인공 : 미쯔키, 이 사람 알고 있지?

미쯔키 : 몰라.

주인공 : 그래? 남서 종합병원의 모리사키 선생님이라고 하는데…

모리사키 : 아마도 이름은… 시호.

주인공 : 시호? 아니, 시호가 아니라 미쯔키요.

모리사키 : 미쯔키는 시호의 언니야. 벌써 죽은 지 얼마나 됐더라…

주인공 : 죽었다고요? 설마…

모리사키 : 너, 아무것도 모르니? 언니의 일도, 시호의 병에 대해서도…

주인공 : 자, 잠깐만요…, 미쯔키, 아카사카 미쯔키란 사람은…

모리사키 : 이제 이 세상에는 없어.

주인공 : 이 세상에 없다구요? … 저, 동생은?

이 사람이 의사인 모리사키 선생이다

더블 캐스트

모리사키 : 시호?

주인공 : 그 시호라는 사람은 살아있는거죠?

모리사키 : 그래, 별일 없다면…

주인공 : 실은 지금 제 가까이에 '미쯔키'라는 사람이 있어요. 그런데, 그 사람, 기억상실증이에요.

모리사키 : 기억상실증? 그래서, 그 '미쯔키'라는 사람이 이 병원의 봉투 안에 들어있던 사진 속의 사람이라는 거니?

주인공 : 아마 같은 사람일 거예요.

모리사키 : 설마, 또… 그녀는 자기를 미쯔키라고 한다는 거지?

주인공 : 네… 그래서, 이름만은 기억하고 있어서, 나한테 가르쳐주었어요… 그런데, 병이라뇨?

모리사키 : 몸이 아니라, 마음쪽이야… 너는 시호… 아니, 아카사카의 애인?

주인공 : 네? 네에, 뭐…

주인공 : (그렇지, 의사라면 자기 환자에 대해서 마구 이야기할 수도 없겠구나)

모리사키 : 다른 사람에게 말할 일이 아니지만, 너한테는 가르쳐주어야 하겠는데… 이건 그녀의 진찰기록을 편집한 내용이야.

목소리 : 자, 당신의 옛날 이야기를 순서대로 말해보세요.

시호 : 저희가 5살때, 양친은 교통사고로 사망했습니다… 그것 때문에 저 시호하고 언니인 미쯔키는 중학교를 졸업할 때까지 시골에 계신 조부모님 밑에서 자랐습니다… 중학교를 졸업한 우리는 상경해서, 아파트를 빌려, 각각 다른 고등학교로 진학했습니다… 다행히 부모가 생명보험에 들어있어서, 생활이 어렵거나 하지는 않았습니다.

시호 : 우리들은, 정말로 사이좋은 자매였어. 그럴때, 미쯔키에게 애인이 생긴거야. 그런데, 그 남자가 여자를 먹이 취급하는 나쁜 남자였어. 속은 미쯔키는 남성불신이 되어서 노이로제에 걸려버린 거야. 그리고 어느새, 남자에 대해서 이상하리만큼 증오심을 품게 된거야. 그 때부터 어땠을 것 같아? 미쯔키는, 남자를 싫어할 뿐만 아니라, 내가 남자하고 말하는 것을 보기만해도 집에 와서 나를 때리는 거야! 후훗, …아하하!

옛날 이야기를 하는 미쯔키

시호 : 무슨 말이야! 그것도 이것도 전부 시호를 위해서! 내가 사랑하는 시호만큼은 나와 같은 꼴을 당하게 하지 않겠어! 남자에게 다가가면, 나중에 꼭 아픈 맛을 보게 돼. 그렇다면 그전에, 내가 시호에게 엄하게 벌주면, 시호는 남자한테서 멀어질거야. 그래서 시호가 아픈 맛을 안 보게 된다면, 그것보다 좋은 일은 없어. 그런데, 그 아이는 내 말을 듣지않고 남자 따위하고 사귀다니!! 실망했어… 시호한테는… 나는 남자한테 배신당하고, 그리고 시호한테도 배신 당했어!! 그래서 나는…

모리사키 : 언니인, 미쯔키의 시체를 발견한 것이 시호… 남자를 피하게 하려고 하는 언니의 동생에 대한 특이한 애정과 그 광기에 찬 행동 때문에 시호의 마음도 병들어가고 있었어. 그래서 시호도 여기서 나한테 카운셀링을 받고 있었던 거야.

주인공 : (그, 그런 일이?)

주인공 : 어때, 생각났니? 옛날 일들. 왜 널 수상하게 생각했는지 알려 줄까? 넌 나에게 말했었지…

미쯔키 : 사쿠마 선배한테 전화가 왔었어. 네가 다쳤으니까 도와주러 와달라고…

주인공 : 이상하지 않아? 어째서 사쿠마 선배가 내 집에 네가 있다는 것을 알았을까? 어쩌면, 네가 집에 들어가는 것을 보았을 지도 몰라. 하지만, 사쿠마 선배, 내 휴대폰 번호밖에 몰라. 휴대폰은 내가 나올 때 가지고 나왔어. 아니면, 주소록에서 우리 집의 일반 회선 번호를 찾았을지도 몰라. 만일 그렇다고 하면, 사쿠마 선배하고의 대화가 전화기에 기록되어있어야 해. 우리집 자동응답기는 수화기를 드는 순간부터 기록할 수 있도록 되어 있어. 하지만 테입 속에는 기록이 들어있지 않았어.

미쯔키 : 내가 자동응답기를 해제하고, 사쿠마 선배의 전화를 받았어. 그리고 다시 한 번 자동응답으로 설치를 한 거야.

주인공 : 아, 그랬어? 그런데, 우리집 전화, 암호를 입력하지 않으면, 자동응답기 해제도 안되고, 내용도 듣지 못하게 되어있어.

전화기 : 설정 해제합니다… 녹음된 내용은 1건입니다.

주인공 : 계속해도 돼? 병원에서 날 덮친 건 너였지, 미쯔키? 틀림없이 사쿠마 선배는 창문으로 도망가서 오토바이에 탄 줄 알았거든. 그런데, 그건 아니야. 왜냐하면, 사쿠마 선배한테는 무리거든. 아직 왼손의 깁스를 풀지 않았으니까. 한쪽 팔을 쓰지 못하는데, 아무리 생각해도 그렇게 빨리 창문으로 빠져나갈 수 있을리가 없어. 그리고 나 기억하고 있어. 그때 날 공격했던 사람이 칼을 가지고 있었던 것은 왼손이었어. 일부러 쓰는 팔도 아닌, 그것도 골절상 입은 팔로 사람을 공격할까? 게다가… 이거… 처음에는 의미를 몰랐었어. 사쿠마 선배가 두고간 봉투와 사진. 사진은 두 장 다 미쯔키 것인지 알았었지만 아니었어. 잘 보면 쓰는 팔이 반대거든. 그리고, 중요한 것이 이 봉투. 여기에 씌여 있는 병원에 연락해 보았더니, 그래, 모리사키 선생님과 만날 수 있었던 거야. 모리사키 선생님이 가르쳐줬어. 아카사카 시호는 오른손잡이, 아카사카 미쯔키는 왼손잡이라고… 지금의 너의 의식은 어느 쪽이지? 시호? 아니면 미쯔키?

왼손으로 가위를 잡는 미쯔키

모리사키 : 불쌍하게도… 언니를 잃은 슬픔과, 미쯔키로부터의 육체적 학대로 인해, 시호의 인격은 분열해 버린거야. 하지만, 지금은 무언가로 인해 기억상실증에 걸렸어. 즉, 시호자신의 인격이 가장 안쪽으로 숨어버린거야. 평상시에 나타나있는 인격은, 미쯔키라는 이름만을 말하고 있는 가짜 인격… 단, 어떤 쇼크에 의해서, 시호 안에 있는 미쯔키의 인격이 나타나는 것 같아. 시호 안에 있는 미쯔키는 질투심 많고, 흉폭하고, 아주 위험해. 게다가 시호를 너무 편애하고 있어서, 그녀가 마음을 허락한 남자를 공격할 가능성이 있어. 그러니까 그녀를 경계하도록 해.

미쯔키 : 이야~!

미쯔키 : !!

주인공을 공격하는 미쯔키

미쯔키 : 멋진 추리였어. 박수 쳐줄게. 그래, 전부 나야. 별장에서 화분 떨어뜨린 것도, 집에 짓궂은 낙서를 한 것도, 그리고 병원에서 너를 공격한 것도 전부 내가 한 거야. 그럼 안녕. 너 따위에게 내 시호는 넘겨주지 않아!

하루카 : 오호호호호! 아직도 몰랐어? 이건 네 정체를 밝히기 위한, 모두가 만든 함정이야. 보통이 아니라고는 생각했었지만, 흐~음, 그랬었구나…!!

후타무라 : 위험해요!! 그쪽은 막다른 길이야!!

주인공 : 기다려! 미쯔키! 후타무라, 그거 부탁해!!

후타무라 : OK!

영화 연구부원들이 모였다!?

Check!!

드디어 대단원이다. 여기까지 왔으면, 베스트 엔딩은 따 놓은 것. 갑자기 정전이 되어 저장한 데이터가 날아가지 않는 한 꾸준히 글을 읽기만 하면 베스트 엔딩에 갈 수 있다. 사진이 들어 있던 봉투를 토대로 모리사키선생을 만나고 온 주인공은 모든 내막을 알아냈다. 미쯔키의 몸 안에 두 가지 인격이 있다는 것. 이 모두 '더블 캐스트(이중 배역)'이라는 제목에서 비롯되는 것이다. 결국, 주인공과의 대화 속에서 미쯔키는 본성을 드러내고 주인공을 공격한다. 그리고 밖으로 도망가려는 찰나, 하루카와 후타무라를 만난다(역시 좋은 친구는 사귀어 볼 만하다). 이 모든 것이 그녀의 정체를 밝히기 위한 함정이었던 것이다. 그리고 미쯔키는 옆 건물의 옥상으로 달려간다.

건물 옥상

미쯔키 : 시호는 내 거야. 너한테 넘겨줄 바에야… 이대로 뛰어내려서, 나와 같이 이 세상에서 없어지게 해주겠어.

주인공 : 기다려! 미쯔키!! 아니, 시호!! 생각해내. 너의 그 인격은 언니 것이고, 너 자신의 것이 아니야!

미쯔키 : 내가 아니야…

주인공 : 시호!! 너의 의식은 언니인, 미쯔키의 것과 뒤바뀌어 있는 거야! 여기서 뛰어 내려도, 좋아할 사람은 땅 속에 있는 네 언니밖에 없어!! 네 인생을 망쳐놓은 미쯔키 뿐이란 말이야!! 시호, 지면 안돼! 더이상 너의 인생을 언니에게 맡기면 안된단 말이야!!

건물 옥상에서 이야기하는 미쯔키와 주인공

미쯔키 : !? 시호? 내가 시호야?

주인공 : 그래, 너의 이름은 시호. 미쯔키라는 것은 너의 언니 이름이고, 네가 믿어버렸을 뿐인 이름인거야…

미쯔키 : 내 이름은 시호… 그래, 시호… 점점 생각나기 시작했어…

주인공 : 생각났니?

미쯔키 : 생각날 리 없지!!

주인공 : 우웃!!

미쯔키 : 바보라니까-, 남자란 건 조금만 달콤한 이야기를 하면 이렇다니까. 시호는 넘겨주지 않아. 시호는 영원히 나의 것. 다가오는 남자는 모두… 죽인다!!

미쯔키 : !!

사쿠마 : 언제나 늦게 등장해서 미안해. 병원에서도 이 팔 때문에 지각했더니, 네가 얼굴빛을 바꿔서 쫓아오는 바람에, 급하게 도망치긴 했지만.

주인공 : 사쿠마 선배…

사쿠마 : 시호의 일은 예전부터 알고 있었어. 나도 진짜 미쯔키한테 시호와의 관계를 방해받은 한 명이었으니까. 그래서, 죽었던 언니가 눈앞에 나타났을 때는 깜짝 놀랐지. 그래서 물어보았지. '너 따위가 살아있을 리가 없어.'라고. 하지만 금방 알았어. 시호가 미쯔키의 이름으로 생활하고 있다는 걸. 게다가 나하고의 추억도 깨끗하게 잊어버리고 있어. 어쩌면, 너에게 있어서는 생각나지 않아도 상관없는 과거일지도 몰라. 하지만, 일단 맘에 걸려서 알아봤어, 학교까지 쉬어가면서. 그래서, 알았지. 시호가 병원에서 카운셀링을 받고 있었다는 것, 그리고 언제부턴가 집에 들어오지 않고 있다는 것, 이웃 사람들은 입원한 줄로만 알았대. 시호, 이웃사람들에겐 카운셀링을 받으러 병원에 다녔다는 말은 못했던 것 같아. 그러니까 경찰에 수색요청도 하지 않았고.

미쯔키 : !!

사쿠마 : 엇!

사쿠마 : 아차!

미쯔키 : 너무 말이 많아!

사쿠마 : 으악! 으으…

다시 나타난 사쿠마 선배

미쯔키 : 아- 싫어-, 겨우 붙은 뼈가 다시 박살나 버렸네-. 자-, 이쪽 분은 어디 뼈를 박살내 드릴까요? 다리? 아니면 머리?

선택 아니, 잠깐 기다려줘 (いや、ちょっと待ってくれ)

주인공 : 죽이고 싶다면 그래도 좋지만 아픈 건 싫어. 게다가 좋아하는 여자애한테 맞아 죽는다는 것도 너무해… 이대로 나를 밀어버려. 그게 너한테도 나한테도 가장 편한 방법이야.

미쯔키 : 알았어, 니가 원하는 대로 해줄게. 진짜로, 만나는 녀석들마다 시호 시호라고, 내 입장은 어떻게 되는 거야? 게다가 다가오는 녀석들이라고는 제대로 된 녀석 하나 없고!! 흥! 남자는 다 똑같아. 잘가…. 시호한테는 멀리 갔다고 전해줄게. 그럼…

미쯔키 : 무슨 짓이야!!

미쯔키 : !!

미쯔키와 같이 떨어지는 주인공

Check!!

건물에서 미쯔키를 설득하여 안에서 잠자고 있는 시호의 인격을 불러 내려다가 실패한 주인공. 도와주러 온 사쿠마 선배마저 다시 팔이 부러지는 안타까운 일을 당한다. 정말이지, 사쿠마는 초반에는 범인으로 오해당하고, 뒤에 가서는 부러진 팔이 또 부러지는 정말 안쓰러운 캐릭터이다(결국 베스트 엔딩에서도 나오지 않는다. 흑흑, 불쌍하게도…). 미쯔키의 인격이 너무 강하자, 주인공이 꾀를 써서 미쯔키와 같이 옥상에서 뛰어내린다. 물론, 그 후의 일을 계획하고 나서…

대망의 베스트 엔딩!!

영화연구부실

주인공 : 시호, 잠 깼니?

시호 : 미안… 잠들었었구나. 모처럼 영화가 완성되었는데…

주인공 : 무리도 아니야. 여러가지 일도 있었고, 오늘까지 5일간 연속철야였잖아.

시호 : 이번에, 여러 사람에게 폐를 끼쳐버렸어. 부원들한테도 상처입히고, 특히 사쿠마 선배한테는…

주인공 : '마음에 두지마라고 이야기해도 무리겠지만, 모두 이해해주고 있어. 그리고, 이렇게 멋진 영화도 완성했고, 너도 더이상 다른 사람을 연기할 필요도 없고. 그러니까 이제부터는 시호 자신으로서, 모두하고 친해지면 그것이 가장 좋은 답례 같은데?

시호 : 그래도, 그 때는 정말 놀랐어. 설마, 그렇게 높은 데서 떨어지게 될 줄은…

주인공의 어깨에 기대어 자던 미쯔키

주인공 : 그건 모험이었어. 미쯔키의 인격에서 눈뜨지 않았을 때에는, 옥상에서부터 같이 뛰어내려서 쇼크를 주어보자고 하는 계획이었으니까. 불행인지, 다행인지, 그 이후로는 다른 인격은 안 나타나지 않아?

시호 : 응. 하지만 기억상실증이 된 덕택에, 이렇게 멋진 사람과 만날 수 있었다고 생각하면, 언니한테 고맙다고 말하고 싶은 기분이야.

주인공 : 나는 이제 두 번 다시 언니하고는 만나고 싶지 않은데…

시호 : 후후훗…

주인공 : 주위에 사람이 있잖아.

시호 : 모두 지쳐서 자고 있어. 우와!

후타무라 : 하하하, 별로 상관없잖아. 처음 보여주는 것도 아니면서. 자아!

시호 : 에? 와아아앗!

두 사람을 보고 있던 영화 연구부원들

시호 : 앗, 알았다! 그 때, 섬에 가서 부둣가에서 대사연습 할 때, 엿보던 거 후타무라였죠!!

후타무라 : 정답!! 일단은, 주연 남자 배우하고 여자배우가 나쁜 짓 하지 않도록 감시해야지.

부원들 : 그래, 그래!!

시호 : 정말. 찍을 거면 제대로 말을 해줘야지! 나한테도 맘에 드는 각도가 있으니깐!

부원들 : 아하하하하하

마쯔다 : 뭐야, 맘에 드는 각도라는 게?

타케모토 : 휴-, 휴-, 도중에 관두지 마-.

하루카 : 쳇, 요즘 젊은 것들은…

후타무라 : 안타깝네요, 부장님.

하루카 : 뭐가?

후타무라 : 저 녀석, 노리고 있었지 않아요?

하루카 : 무, 무슨 말을 하는 거야!!

후타무라 : 그렇지만, 꽤 전부터 알고 있었잖아요, 시호의 일도. 게다가, 같이 살고 있는 것도… 하지만, 이대로 두면 저 녀석이 위험해 질까봐 여행 끝난 후에 부장 명령이라고 해서 둘 사이를 떨어뜨려 놓은 것 아니에요? 게다가, 시호가 다쳤을 때도, 간호시키지 않고 편집 작업 하라고 다가가지 못하게 했던 거죠?

하루카 : 흐-음, 꽤 재미있는 추리인데, 설마 누군가에게 그 일을 말하지는 않았겠지?

후타무라 : 물론!! 하지만 입막음으로.. 어때요? 제가 저 녀석 대신이면?

하루카 : …채인 여자를 달래주는 거야?

후타무라 : 이래뵈도 나 열심히 부장님을 지켜줬다고 생각하는데…

하루카 : …그래…우선, 생각해 볼게.

후타무라 : 네에. 생각해 주세요.

미즈키와 주인공의 해피 엔딩

클리어 후의 변화

생각해보면 추리할 수 있던 단서는 군데군데 있다. 그러나, 역시 추리라는 것은 함정을 만든 사람이 아니면 알기가 참 힘든 것이다. 어쨌든, 미즈키와 주인공은 좋은 관계로 남게 되었고, 하루카를 짝사랑하던 후타무라도 하루카에게 사랑을 고백했고, 모두가 행복하게 끝나는 해피 엔딩의 01번이 바로 이 베스트 엔딩이다. 수많은 엔딩을 다 물리치고, 여기까지 도달하느라고 정말로 힘들었었다. 특히 마지막 함정(영화보다가 후타무라의 전화를 받고 부장이 나가는 부분)이 정말 얄미웠다. 이것 때문에 적어도 5번은 이 게임을 더 했으니까(베스트 엔딩을 보기위해서!!). 엔딩 후에 나오는 경쾌한 노래. 그리고, 그 후에 짧게 보여주는 화면은 앞으로 발매될 'やるドラ'시리즈의 예고편이다. 참고로 게임을 이어서 하면, 이 작품들이 미즈키와 첫 데이트를 하는 영화관에서 잠깐 상영되는 것을 볼 수 있다. 또한 게임을 한 번 이상 클리어 했다면 최초의 것과는 다른 오프닝 화면을 감상할 수 있다.

2번째 이후로 나오는 오프닝 화면

시리즈 두 번째 작품이 될 '계절을 안고서…'의 예고편을 감상할 수 있다

두번 세 번째 플레이!

위에서 말한 바와 같이 한 번 이상 클리어 했을 때엔 게임이 미묘하게 변화한다. 여기에 보여주는 예들은 극히 일부이므로 자신이 두 번, 세 번 그 이상 플레이해 보고 여러 가지 색다른 스토리를 감상해 보도록 하자.

베스트 엔딩을 한번 본 후에는 처음에는 없었던 선택사항이나 대사가 등장하기도 한다(선택사항의 순서는 매 플레이마다 변한다. 아예 정답을 외우는 편이 좋을 것이다).

예를 들면 미즈키와 영화를 보러가는 장면이 있는데, 여기서 상영하는 영화는 '만드는 드라마(やるドラ)'의 예고편이기도 하다.

첫 플레이 때는 아무런 선택도 없다

두 번째 플레이에는 선택항목이 한 개 등장

이런식으로 선택사항이 증가하여 4번째 플레이에는 3개의 선택사항이 등장한다

달성률 100%를 노리자

더블 캐스트 내에 담겨 있는 화면을 얼마나 보았는가가 달성률로 표시되고 있는데 이것은 플레이하는 독자들을 무척이나 고되게 만들 것이다. 100%를 만들기 위해서는 최악의 배드 엔딩부터 베스트 엔딩까지 모든 것을 섭렵해야 한다. 거기에 한 가지 더. 다시 플레이할 때 미묘하게 변화하는 장면도 염두에 두어야 할 것이다. 모든 어려움을 이기고 100%를 달성할 수 있기를 빈다(필자도 아직 90대 후반 정도밖에 달성하지 못했음). gC

첫 번째 플레이 때

두 번째 플레이 때. 대사가 변한 것을 알 수 있다

공략후기

지면관계상 일어를 모르는 분들이 베스트 엔딩을 볼 수 있도록 필수 선택사와 스토리의 이해를 돕기위해 대사번역에 중점을 두었다. 체험판을 플레이해 본 모 기자님으로부터 '텍스트 없는 게임'이라는 이야기를 듣고 공략을 시작했는데, 설정변경에서 텍스트, 음성의 설정이 가능했다(XX기자는 마음고생이 심했을 것이다).

지면 관계상 베스트 엔딩 부분의 대사만을 실었으나 베스트 엔딩만이 완벽한 스토리라고는 아무도 장담할 수 없다(필자 생각에). 자신이 원하는 것을 선택하여 자신만의 엔딩을 만드는 것- 그것이 비극으로 끝나건, 해피 엔딩이 되건- 그것이 바로 '만드는 드라마(やるドラ)'의 참맛이 아닐까?

위급한 상황이나 주인공의 가슴이 뛸 때 듀얼 쇼크로 전해 오던 울림을 기억하며 이 글을 마친다.

플스용으로 다시 돌아왔다!

슬레이어즈 로얄

제작사	각천서점 / ESP
장 르	RPG
발매일	6월25일
발매가	5,800엔

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

「슬레이어즈 로얄」이 마침내 플스용으로도 출시되었다. 새턴용 「슬레이어즈 로얄」과 완전히 똑같은 내용이지만, 새턴용보다 동영상의 화질이 훨씬 좋아졌으며 미니 게임 역시 기존 2가지 미니 게임이외에 5개의 오리지널 미니 게임이 추가되어 게임의 솔솔한 재미를 더해주고 있다. 자! 이제 플스의 세계에서 최강의 대마도사 리나 인버스와 함께 모험을 떠나보자!

게임의 기본 구성

「슬레이어즈 로얄」은 크게 대화모드와 전투모드의 두 가지로 나눌 수 있다. 대화모드는 스토리가 진행되는 모드로 일반적인 인물들의 대화를 비롯해서, 상점에서 물건을 사고 팔거나 정보를 얻는 등의 일을 할 수 있다. 전투 모드는 적들과 전투를 벌이는 모드로 이 전투를 통하여 각 캐릭터들의 능력치를 높일 수 있다.

등장 캐릭터 소개

アメリア
아멜리아

'정의는 반드시 승리한다!' 라고 굳게 믿고 있는 자칭 '사랑과 정의의 수호자'. 백마법과 정령마법에 능숙한 마도사 계열이지만, 의외로 육탄공격에도 탁월한 능력을 지니고 있다. 본래는 세일룬의 말괄량이 공주로 무녀이기도 하다

リナ インバース
리나 인버스

용조차도 두려워한다는 자칭 '천재 미소녀 마도사'. 주특기인 드래곤 슬레이브를 시도 때도 없이 사용하며 온 세상을 혼란에 빠뜨리는… 아니, 이 세상을 구하기 위해 노력하는(?) 이 게임의 주인공이다

ナーガ
나가

'서펜트의 나가'라고 불리며 자칭 '리나의 최대최강의 라이벌'이다. 분명히 마법 실력만을 놓고 본다면 리나보다 오히려 한수 위라고 할 수 있지만, 가우리 못지 않은 바보이기 때문에 어떤 상황에서 어떤 마법을 써야 하는 지를 모른다는 치명적인 약점을 지니고 있다

ガウリイ ガブリエフ
가우리 가브리에프

엄청난 체력과 초일류급의 검술능력을 지니고 있는 미남 검사. 그러나 그의 기억력과 지적수준만큼은 슬라임과 비교해야 하는 수준이다. 하지만, 오감(五感)만은 동물적인 수준이라는데…

ラーク
라크

이 게임의 열쇠를 쥐고 있는 엘프족. 마족에게 납치된 누이동생인 '리네아'를 구하기 위해 리나와 함께 여행을 떠난다

ゼルガディス
제르가디스

원래는 인간이었지만 적법사 레조에 의해 사악한 요정과 고렘의 합성인간이 되어버린 인물. 훌륭한 방어능력과 회복력을 지닌데다가 정령마법에도 일가견이 있으며 검술도 상당하다. 원래의 인간 모습을 되찾기 위해 세계를 여행하고 있다

シルフィール
실피르

청초한 외모를 지닌 미모의 여성. 리나 일행 중에서 가장 인간적인 인물로 가우리를 마음속으로 연모하고 있다. 리나 외에 드래곤 슬레이브를 사용할 줄 아는 유일한 인물

게임상의 명령어 설명

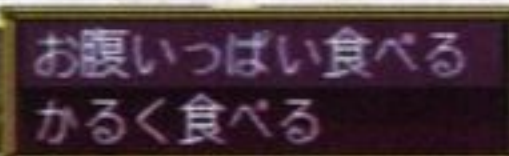
통상명령어

통상적인 명령은 대화모드에서 × 버튼을 누르면 화면 우측상단에 아이콘으로 표시된다. 아이콘만 봐도 의미를 알 수 있듯이 아이콘에 커서를 갖다대면 그 아이콘이 의미하는 바가 나타난다. 아이콘에 대고 ○버튼을 누르면 그 아이콘을 선택하게 되며 화면상의 인물들과 대화를 하고 싶을 때에는 화면에 나타난 눈 모양의 아이콘을 인물의 얼굴에 갖다댄 후, ○버튼을 누르면 된다.

주점에서의 통상 메뉴

이동하다(移動する)
마을 내에서 다른 곳으로 이동한다(대화모드에서 □버튼만 누르면 '이동하다' 아이콘을 택한 것과 같은 효과를 갖는다).

주문하다(注文する)
음식점이나 술집에서 음식을 주문한다. 배불리 먹는다(お腹いっぱい食べる), 가볍게 먹는다.(かるく食べる)의 두 가지가 있는데, 가우리는 가볍게 먹는 것으로는 전혀 만족하지 않을지도…

お腹いっぱい食べる
かるく食べる

주문 메뉴

숙박한다(泊まる)
여관에서 잠을 잔다. '저녁이 될 때까지 쉰다.(夜になるまで休む)'는 밤에 주점(酒店)에 갈 때, 사용하며 '아침까지 쉰다(朝までおやすみ)'는 그냥 밤새 여관에서 잠을 자는 것이다.

세이브(SAVE)
게임을 저장한다. 대화 도중만 아니라면 마을 내에서는 물론, 전투 중에도 세이브가 가능하다.

로드 (LOAD)
저장된 데이터를 불러들인다.

산다(BUY)
무기점이나 도구점에서 물건을 구입한다.

판다(SELL)
도구점에만 있는 명령어. 갖고 있던 아이템을 판다.

설정 (コンフィグ)

설정 화면

장소화면(場所畵面)
대화속도(コメントスピード):
ON(빠르게), OFF(느리게)
소개 메시지(ナビゲーション):
ON(본다), OFF(안 본다)
음성표시(音聲コメント):
ON(음성이 나오는 도중)

전투화면(戰闘畵面)
애니메이션(アニメーション):
ON(본다), OFF(안 본다)
전투대사(戰闘セリフ):
ON(대사를 음성으로 듣는다)
OFF(대사를 듣지 않는다)
그리드(グリッド):
ON(전투 맵에서 핵사 표시를 한다)
OFF(핵사 표시를 하지 않는다)
효과음(效果音):
ON(효과음을 듣는다)
OFF(효과음을 듣지 않는다)

시스템(システム)
사운드(サウンド):
ON(스테레오), OFF(모노)

진동(振動)
플스용에만 있는 메뉴로 듀얼쇼크 패드를 가지고 있으면 전투 시에 진동을 느낄 수 있다. OFF는 진동 해제.

스테이터스 화면

스테이터스 화면

대화 모드에서 △버튼을 누르면 화면 중앙에 캐릭터의 스테이터스 화면이 나온다. 이 화면이 나온 상태에서 방향키를 위, 아래로 움직이면 화면에 해당하는 캐릭터가 변경된다. 화면을 종료하려면 다시 △버튼을 누른다.

- HP: 캐릭터의 체력으로 이것이 0이 되면 그 전투에서는 더이상 행동을 할 수 없게 된다.
- MP: 캐릭터의 마법력으로 이것이 0이 되면 더이상 마법을 사용할 수 없게 된다.
- ATC: 캐릭터의 일반적인 물리/마법 공격력을 의미하며 + 기호 뒤쪽의 수치는 장비를 통한 수정치를 의미한다.
- DEF: 캐릭터의 일반적인 물리/마법 방어력을 의미하며 + 기호 뒤쪽의 수치는 장비를 통한 수정치를 의미한다.
- HIT: 캐릭터의 명중률과 회피율이다.
- INT: 캐릭터의 지력으로 이 수치가 높을수록 기절하거나 전투 중 공격력이 떨어지는 일이 감소하게 된다.

스테이터스 화면에는 위의 5가지 수치 이외에 아래쪽에 약간 큰 글씨로 세 줄이 더 적혀 있는데, 이는 캐릭터마다 이름이 다르다. 맨 위의 값은 공격력의 수정치, 가운데 값은 방어력의 수정치, 맨 밑의 값은 회심의 일격이 나올 확률을 의미한다.

전투 방식

이 게임의 전투는 플레이어가 직접 캐릭터를 조종하거나 AI(인공지능)에게 전투를 맡기는 2가지의 방식이 있다. 전투에 돌입하면 모든 캐릭터는 기본적으로 AI로 설정되어 있다. AI를 해제했다고 하더라도, 다음 전투에는 또다시 AI로 설정되어 있다.

커서를 캐릭터에 맞추고 O버튼을 누르면 캐릭터 주위에 아이콘 형태의 명령어가 나타난다. 처음에는 AI 아이콘만 나타나는데, 이 아이콘을 선택하면 다음과 같은 4가지 아이콘이 나온다.

공격형(こうげき型)
새로운 지정이 있을 때까지는 공격 위주의 자동전투를 행한다.

방어형(ぼうぎょ型)
새로운 지정이 있을 때까지는 방어에 주력한다.

맡겨둬형(おまかせ型)
그야말로 AI에게 모든 것을 일임하는 명령

스스로 조작 (自分で操作)
AI 전투를 중단하고 플레이어가 직접 명령을 입력

여기서 '스스로 조작'을 선택한 후, 다시 캐릭터를 선택하면 약간 다른 4가지의 명령 아이콘이 나오게 되며 각각의 아이콘을 선택하면 또다른 아이콘들이 나타난다.

슬레이어즈 로얄

공격 설정(攻擊設定)

공격한다(こうげきする)

이 커맨드를 선택한 후, 적을 지정해주면 적이 쓰러지거나 본인이 쓰러질 때까지 끝까지 좇아다니면서 물리 공격을 가한다.

부딪히기(たいあたり)

몸통박치기. 몸으로 직접 부딪치는 공격을 해서, 적을 한 칸 물러서게 한다.

이동(いどう)

이동. 지정한 위치에 도착할 때까지 이동한다.

슬리퍼(スリッパ)

리나에게만 있는 명령. 기절한 동료에게 슬리퍼를 던져서 깨운다.

때리다(なぐる)

아멜리아에게만 있는 명령. '공격하다'와 비슷하다.

반격 설정(反擊設定)

되받아친다(やりかえす)

공격을 당하면 즉시 보복한다.

피하다(よける)

적의 공격을 피한다.

도망친다(にげる)

적의 공격으로부터 계속 도망친다.

참는다(がまんする)

그냥 맞는다.

방어(ぼうぎょ)

가우리에게만 있는 명령. 적의 공격을 방어하여 데미지를 최소화한다.

받아치기(なぐりかえす)

아멜리아에게만 있는 명령. 적에게 반격을 가한다.

고소(高笑い)

나가에게만 있는 명령. 적의 공격을 웃음으로 무력화시킨다.

주문설정(呪文設定)

주문을 선택한다(AT, STEP, MP, HIT).

자동설정(自動設定)

AI 전투모드로 다시 전환한다.

모든 설정이 끝났으면 이제 ×버튼을 눌러보자. 그러면 전투개시(戰鬪開始)라는 아이콘이 나타난다. 이 아이콘을 선택하면 화면 오른쪽 상단에 '지금 전투 중(ただいま戰鬪中)'이라는 메시지가 나오면서 전투가 시작된다.

여기서 주의해야 할 점은 그대로 놓아두면 전원을 AI로 설정해두지 않은 경우, 상당한 문제가 발생한다는 것이다. 이 게임의 전투에서는 전투 도중에 ×버튼을 눌러주어야만 플레이어에게 다시 커맨드 입력 기회를 제공해준다.

즉, ×버튼을 눌러주지 않으면 ×버튼을 누를 때까지는 전투가 알아서 진행되는 것이다. 캐릭터들이 AI로 설정되어 있거나 명령한 바를 아직 수행하지 않았다면 문제가 없지만, 다시 새로운 명령을 입력하고 싶을 때는 ×버튼을 누르도록 하자. 그러면 화면 상단의 메시지가 '잠시 기다려주세요(ちょっとまってね)'라고 나온 다음, 이내 다시 명령어를 입력할 수 있게 된다.

덧붙여 말하자면, '전투개시'라는 아이콘을 선택하지 않더라도 ㅁ버튼을 누르면 전투가 시작되며 전투 중에도 언제든지 세이브를 할 수 있다.

마법에 관해서

이 게임의 주인공은 마법사다. 따라서 전투에서 마법이 가장 큰 역할을 하는 것은 어쩌면 당연한 일인지도 모른다. 어쨌거나 이 게임의 전투에서 마법을 얼마나 효율적으로 사용하느냐에 따라 전투의 향방이 바뀔 정도로 마법의 중요성이 아주 높다. 이 게임에는 마법의 사용과 관련된 두 가지 특징이 있는데 이제부터 그 특징에 관해 알아보기로 한다.

강한 마법은 그에 따른 책임을 감수해야 한다.

이 게임에서는 마법을 사용하면 그 마법에 따른 일정한 턴 동안 마법을 사용할 수 없게 된다(물론 마법 외의 다른 행동은 할 수 있다). 그러므로 강한 마법을 사용할수록 마법을 사용할 수 없는 시간은 길어진다. 마법을 고를 때에 화면 밑에 나오는 수치 중 STEP 옆에 있는 수치가 마법을 사용한 후에 기다려야 하는 턴 수이므로 참고하도록 하자. 마법을 사용할 수 없을 때에는 그 캐릭터의 HP가 나오는 곳에 느낌표(!)가 나타나는데 남은 턴 수에 따라 느낌표의 색깔이 바뀐다(파랑노랑→주황→빨강→소멸).

마법은 동료들에게도 피해를 준다.

자칫 잘못하면 자신이 쓴 마법 때문에 동료를 죽게 만들 수도 있다.

따라서 마법을 사용할 때에는 마법의 영향권내에 동료가 있는지 여부를 반드시 확인해야 한다.

또한 어떤 마법은 목표를 정하고 마법을 사용했을 때, 마법을 사용하는 캐릭터와 목표 사이에 다른 캐릭터나 장애물이 있으면 그것에 맞게 되는 경우도 있다.

느낌표의 색깔이 변화한다

잠깐!!

마법을 사용하지 않았더라도 적이나 동료로부터 공격을 받아 데미지를 입은 경우에도 일정한 턴 동안 마법을 사용할 수 없다. 따라서 마법을 주요 공격수단으로 삼는 캐릭터의 경우에는 반격설정에서 '피하다(よける)'로 해두고 가능한 한 적들과 거리를 두도록 하자.

마법 선택 시에 나오는 수치 설명

AT: 마법의 공격력
HIT: 회심의 일격이 나올 확률
STEP: 마법 사용 후 다시 마법을 사용할 수 있을 때까지 필요한 턴수
MP: 소비 MP

공격을 당하면 파란 느낌표로 변화한다

※ 앞에 *표시가 있는 마법은 도중에 장애물이 있을 경우, 장애물에 맞을 가능성이 있는 마법

일반 마법

대부분 불, 물, 땅과 같은 속성을 지니고 있다.

마법명	효과
*버스트 론드(バスト・ロンド)	빛의 구슬을 던진다. 1개체 공격
*플레어 애로우(フレア・アロー)	불화살을 날린다. 1개체 공격
플레어 애로우 N(フレア・アロ-N)	나가 전용. 플레어 애로우. 다수 공격 가능
*플레어 란스(フレア・ランス)	플레어 애로우의 강화판
*화이어 볼(ファイアー・ボール)	화염구슬을 던진다. 다수 공격 가능
*버스트 플레어(バスト・フレア)	최강의 화염주문. 마족에게는 소용없음. 다수 공격 가능
*블래스트 봄(ブラスト・ボム)	버스트 론드 강화판. 다수 공격 가능
*프리즈 브릿(フリーズ・ブリッド)	얼음 구슬을 던진다. 1개체 공격
*프리즈 애로우(フリーズ・アロー)	얼음 화살을 날린다. 1개체 공격
*프리즈 애로우 N(フリーズ・アロ-N)	나가 전용 프리즈 애로우. 다수 공격 가능
아이시클 란스(アイシクル・ランス)	프리즈 애로우 강화판
*데모나 크리스탈(デモナ・クリスタル)	적을 얼려버린다. 1개체 공격
*브람 팡(ブラム・ファング)	바람 칼날로 적을 공격. 1개체 공격
*브람 캇슈(ブラム・カッシュ)	바람의 화살로 적을 공격. 다수 공격 가능
딜윈(ディル・ウイン)	강한 바람으로 주위의 적을 날려버림
딜윈 S(ディル・ウイン S)	일직선상의 적을 날려버림
딜윈 C(ディル・ウイン C)	옆에 있는 적을 날려버림
*에어로 봄(エアロ・ボム)	진공탄 공격
모노 볼트(モノ・ヴォルト)	전기를 방출하여 적을 공격. 1개체 공격
디그 볼트(ディグ・ヴォルト)	전기 공격. 바로 옆의 적만 공격
딜 브랜드(ディグ・ブランド)	술자 주위의 땅을 폭발시킨다. 다수 공격 가능
딜 브랜드 B(ディグ・ブランド B)	딜 브랜드 강화판. 다수 공격 가능
메가 브랜드(メガ・ブランド)	딜 브랜드 최강판. 다수 공격 가능
덕 하운드(ダグ・ハウンド)	대지를 송곳으로 바꾸어 적을 공격. 다수 공격 가능
덕 하운드 B(ダグ・ハウンド B)	덕 하운드 강화판. 다수 공격 가능
봄 스플릿(ボム・スプリット)	지정 장소를 폭발시키는 공격. 1개체 공격
봄 스플릿 B(ボム・スプリット B)	지정 지역을 폭발시키는 공격. 다수 공격 가능
블래스트 앗슈(ブラスト・アッシュ)	적을 즉사시킴. 다수 공격 가능
호리 브레스(ホーリィ・ブレス)	맵상의 모든 언데드계 몬스터를 소멸시킴

정령 마법

대부분 1개체 공격만이 가능하며 마족에게 큰 효과가 없다.

마법명	효과
*담 브레스(ダム・ブレス)	정령 마법
*담 브레스 B(ダム・ブレス B)	담 브레스의 강화판
*에르메키아 란스(エルメキア・ランス)	정령 마법이지만 마족에게도 효과 있음
*브람 블레이저(ブラム・ブレイザ)	정령 마법이지만 마족에게도 효과 있음
고즈부 로(ゴズヴ・ロー)	정령 마법이지만 마족에게도 효과 있음
라 틸트(ラ・ティルト)	최강의 정령 마법. 마족에게 효과 있음
라 틸트B(ラ・ティルトB)	라 틸트의 강화판

흑 마법

마신의 힘을 빌린 초강력 마법

마법명	효과
*다이너스트 브레스(ダイナスト・ブレス)	흑마법의 일종. 마족에게 효과 있음
다이너스트 브레스 B(ダイナスト・ブレス B)	다이너스트 브레스의 변형판
다이너스트 브레스 C(ダイナスト・ブレス C)	다이너스트 브레스의 광범위판
제라스 브리트(ゼラス ブリット)	흑마법의 일종
드래곤 슬레이브(ドラグ・スレイブ)	최강 흑마법. 리나의 주특기
드래곤 슬레이브 F(ドラグ・スレイブ F)	드래곤 슬레이브의 강화판
드래곤 슬레이브 C(ドラグ・スレイブ C)	드래곤 슬레이브를 한 점으로 집중시킨 버전
라그나 블레이드(ラグナ・ブレイド)	신들의 영혼조차 베어버린다는 암흑검

특수 마법

마법명	효과
슬리핑(スリーピング)	옆에 있는 적을 잠재운다
슬리핑N(スリーピング N)	나가 전용의 슬리핑
아스트랄 바인(アストラル・ヴァイン)	무기에 마력을 넣어 공격력을 증가시킴
비스파란(ヴィスファランク)	주먹에 마력을 넣어 공격력을 증가시킴

회복 마법

마법명	효과
리커버리(リカバリィ)	HP 회복 마법
리커버리 B(リカバリィ B)	리커버리 강화판
디그리어리(ディクリアリィ)	기절, 수면 등을 회복
리저렉션 F(リザレクション F)	옆에 있는 동료를 완전히 회복시킴

이 게임의 다른 특징들

경험치가 없다?

이 게임은 RPG의 탈을 쓰고 있기는 하지만(솔직히 RPG라고 생각하지 않음) 경험치가 존재하지 않는다. 그렇다면 능력치는 어떻게 올리는 것일까? 전투에서 적을 쓰러뜨리면 그 자리에 알파벳이 적혀있는 심볼이 나타나는 경우가 있는데, 이 심볼을 얻으면 그 캐릭터는 해당 능력치가 올라간다. 'P'는 물리/마법 공격력, 'D'는 물리/마법 방어력, 'S'는 민첩성을 올려준다. 참고로 말해서 적을 전멸시키면 남아 있는 심볼을 얻을 수 없으므로 주의하도록 하자.

돈은 어디서 벌지?

이 게임에서는 적을 물리친다 해도 돈을 얻을 수 없다. 그렇다면 돈은 어디서 벌 수 있을까? 슬레이어즈와 관련된 만화나 소설을 본 적이 있는 사람이라면 잘 알고 있겠지만, 리나는 약하고 힘없는 도적들을 괴롭히고 그들로부터 돈을 약탈한다. 이 게임도 이와 비슷해서 곳곳에서 등장하는 도적들로부터 돈을 강탈하거나 특정 이벤트를 거쳐서 돈을 얻을 수 있다. 돈 버는 것이 힘들기 때문에 물건을 구입할 때도 물건값을 흥정할 수가 있는데, 이와 관해서는 뒤에서 다시 설명하도록 하겠다.

잠깐!!

심볼을 얻을 때에는 가능한 한 골고루 얻는 것이 유리하지만 마지막 보스와의 전투 등을 대비해서 어느 정도는 주인공인 리나에게 집중시켜 두는 것이 유리하다.

적을 물리치면 등장하는 심볼

스토리 공략

쫓기는 엘프 소년, 라크

가우리가 알아둔 맛있는 요리점에 식사를 하러 온 리나와 가우리. 그런데 그들 앞에 한 여성이 나타난다. 그녀는 바로 자칭 '리나의 최대최강의 라이벌'이라는 나가. 그녀는 땡전 한 푼 없다는 핑계로 리나에게 빌붙는다. 리나 일행은 요리점에 있던 한 남자로부터 마을 뒤쪽에서 엘프를 한 명 봤다는 말을 듣는다. 일거리를 찾아 헤매고 있던 리나 일행은 왠지 그 엘프와 관련해서 어떤 일거리를 얻을 수 있을 지도 모른다는 생각에 마을 뒤쪽으로 가 본다. 하지만 마을 뒤쪽에는 엘프의 흔적조차 남아있지 않았다. 이때, 갑자기 나타난 렛서 데몬. 여기서 이 게임의 첫 번째 전투가 벌어진다. 그다지 어렵지 않은 전투이니 부담을 갖지 말고 전투 방법을 익힌다는 생각으로 싸우도록 하자.

렛서 데몬을 손쉽게 물리친 리나 일행. 하지만 리나는 이런 마을 근처에 렛서 데몬이 출몰했다는 사실이 왠지 마음에 걸린다. 하지만 뭐~ 리나 인버스가 그런 일 따위를 걱정할 인물도 아니고….

일단 여관으로 향하도록 하자. 여관에서 우선 저녁까지만 쉰 다음, 주점으로 가보자. 주점에 가면 주인이 친절하게 맞아준다. 그는 이 마을에는 일거리 같은 것은 아예 없으니 비교적 큰 마을인 바크랜드(バークランド)로 가보라고 권해준다. 주점에서 얻을 수 있는 정보는 이것뿐이다. 하지만 뭔가 더 나올지 모르니 끈질기게 주인에게 말을 걸어보자.

그러다 보면 주인이 다른 손님들의 주문을 빨리 받아주지 못하게 되고 그로 인해서 불량배 한 무리가 난동을 부린다. 이게 웬 떡이냐! 이들을 물리치면 사과 명목으로 그들로부터 돈을 뜯어낼 수 있다.

이제 즐거운 마음으로 여관으로 돌아가 푹 쉬도록 하자. 그리고 아침이 되면 '바크랜드'로 출발!!!

이 남자에게서 정보를 얻자

불량배와의 대결

잠깐!!

마을 밖으로 나갈 때는 항상 큰길(表通り)로 이동한 후, 그곳에서 다시 이동 메뉴를 선택한 다음, 마을을 나가다.(町を出る)를 선택하면 된다.

잠깐!!

바크랜드로 출발하기 전에 렛서 데몬을 만났던 마을 뒤쪽에 다시 한번 가보도록 하자. 그러면 나가의 웃음을 오랫동안 유지하는 미니 게임을 즐길 수 있다.

다음 날, 리나와 가우리는 바크 랜드로 향한다. 그런데 나가가 계속해서 쫓아온다. 같이 데리고 가봐야 번거롭기만 할 것이라고 판단한 리나는 나가를 땅속에 파묻어 버리는데…. 그 때, 숲속에서 굉음과 함께 빛기둥이 번쩍인다. 황급히 그곳으로 향하는 리나 일행. 그곳에는 한 엘프 소년이 수상한 자들로부터 협박을 당하고 있다. 어느새 다시 나타난 나가는 엘프 소년을 구해주고 사례금을 받자고 하면서 수상한 자들에게 싸움을 거는데…(으이그, 정말!)

저 빛기둥은?

수상한 자들에게 둘러싸인 엘프

전투 엘프소년을 구하자!

전투를 시작하자마자 드래곤 슬레이브로 한방 먹이면 대부분의 몬스터를 물리칠 수 있다. 보스인 모스만은 라그나 블레이드로 내려치면 999의 데미지를 먹일 수 있다. 이 전투는 원래 엘프 소년을 구하는 것이 목적이기는 하지만 전투 중에 엘프 소년이 적들에게 당해도 아무런 문제가 없으므로 신경 쓰지 말고 전투를 벌이도록 하자(이거 버그 아닐까?).

모스만과의 전투

두고보자는 놈치고 무서운 놈은 없더라!

리나 일행이 구한 엘프 소년의 이름은 라크(ラーク). 라크를 무사히 구해낸 리나 일행은 다시 그들의 원래 목적지였던 바크 랜드로 향한다. 그 마을의 여관으로 가면 리나는 라크에게 몬스터들에게 쫓기고 있던 이유를 물어본다. 라크는 10여일 전, 평화롭던 자신들의 마을에 3명의 마족이 나타나 마을을 불태웠다고 이야기한다. 이때, 자신도 위험에 처했지만 여동생인 리네아(リネア)의 희생으로 자신만 겨우 살아서 도망칠 수 있었다고 말한다. 이처럼 마족들이 라크를 노리는 이유는 다름 아닌 라크의 목걸이 때문이었다. 라크의 목걸이는 바로 레자리엄의 전설에 등장하는 목걸이다. '전설'이라는 의미가 곧 보물과 연관이 있을 것이라고 짐작한 리나는 호의를 베푸는 척, 라크를 도와주겠다고 약속한다. 아무것도 모르는 라크는 리나의 호의라고만 생각하고 너무나 고마워한다. 라크는 그램스토크(グラムストック) 마을에 사는 한 노인이라면 이 목걸이에 대해 알고 있는 것이 있을 지도 모른다면서 그곳으로 가보자고 한다.

소년의 이름은 라크. 여동생은 리네아

이들이 라크의 마을을 파괴했다

쫓기는 라크

어려운 이야기가 나오면 잠드는 가우리

이, 이게 변장한 거냐?

레자리암의 전설이란?

먼 옛날, 엘프가 만들었다고 하는 성으로 전설에 따르면 마도를 연구하던 엘프가 연구를 위해 만들었으나, 그 마법이 너무도 강대하여, 완성된 마법을 한번도 사용하지 못한 채, 그대로 성과 함께 봉인했다고 전해진다. 일설에 따르면 그 열쇠가 되는 목걸이가 세계의 어딘가에 있다고 한다.

※사실 라크는 레자리엄의 전설이라고 이야기했지만 레자리엄은 랄티그(ラルティーグ)왕국에 있는 엘프가 세웠다고 전해져 내려오는 실존하는 성이라고 한다. 이 사실은 정보에 밝은 사람들(리나나 나가와 같은…)은 누구나 알고 있는 사실이지만 엘프들은 대체로 자신이 태어난 마을에서만 살아왔기 때문에 세상 물정에 어두워 세상 사람들이 이같은 사실을 알고 있다는 것을 모른 채 자신들은 이것을 전설로 여기고 있던 것이다.

여관에서 하루를 보낸 리나 일행은 나가가 숙박비를 먼저 지불하고 가버린 걸 알게 된다. 분명히 그녀는 빈털터리일텐데…. 마을을 돌아다니다 보면 나가가 수수께끼의 사나이와 함께 있는 것을 본 사람이 있다. 뭔가 찜찜하지만 어차피 있어야 골치 아프기만 한 나가. 신경 쓰지 말고 다음 목적지인 그램스토크로 향하자. 그런데 그램스토크로 향하다 보면 일전에 싸웠던 모스만이 가면을 쓰고 다시 나타난다. 모스만 나름대로는 변장을 했다고 생각했지만, 리나가 이 정도에 넘어갈 사람이 아니다. 그런데 알고 보니, 나가는 그 변장에 속아넘어가, 모스만을 도와주고 있었다. 나가와 모스만의 협공에 빠진 리나 일행은 그들과 전투를 벌이게 되고….

전투 나가, 너 미친 거 아냐?

이번 전투 역시 드래곤 슬레이브로 졸개들을 한방에 없애버린 후 모스만을 없애도록 한다면 그다지 어렵지 않을 것이다.

드래곤 슬레이브로 끝내버리자

전투를 끝내고 나가를 치료해주면 나가는 금화 199화를 놓아둔 채 도망쳐 버린다. 이에 리나는 나가는 동료일 때가 오히려 두려운 존재라고 하면서 기뻐한다. 이제 방해꾼도 사라졌으니 다시 목적지로 향하는 리나 일행. 하지만 이내 또다른 적들이 나타나서 라크를 납치해간다. 라크가 없으면 전설이고 보물이고 말짱 도루묵이니 귀찮기는 하지만 다시 전투다!

전투 라크를 또 구하자!

이번 전투의 상대는 마족이 아닌 인간이다. 일단 리나의 드래곤 슬레이브를 이용하여 라크 옆의 적들을 물리친 후, 라크와 가우리를 적절히 이용해나가도록 하자.

갑자기 습격해온 이들 6명의 정체는?

레자리엄의 비밀

리나 일행은 마침내 그램스토크에 도착한다. 라크가 알고 있다는 노인은 바로 이 마을의 장로이므로 우선 장로의 집(長老の家)으로 향하도록 하자. 장로의 집에 도착하면 장로로부터 레자리엄에 대한 정보를 얻을 수 있다. 그의 말에 따르면 레자리엄의 전설에는 두 개의 목걸이가 모두 필요하며 '시간을 다스리는 것'과 연관되어 있다고 한다. 그리고 마을에 오는 도중에 물리친 6인조는 장로가 고용한 용병이라는 사실을 알게 되지만, 리나 일행은 모른 척 그냥 넘어간다. 장로는 라크를 부탁한다면서 리나에게 마법 검을 선물한다. 이 마법 검이 있으면 가우리도 마족에게 데미지를 입힐 수 있으므로 전력에 상당한 도움이 된다. 그런데, 갑자기 마족들이 장로의 집을 포위해온다.

이 사람이 바로 장로

개라고 불러달라니…. 아무튼 돈에 눈이 멀면…

잠깐!!

장로에게 레자리엄의 목걸이에 관한 정보

레자리엄의 목걸이란 플레임돌(フレイムドール)의 혈통을 이어받은 라크와 리네아 밖에 사용할 수 없는 목걸이로 한 쪽만 있어도 레자리엄의 문을 열 수 있지만, 두 개가 모두 갖춰지지 않으면 레자리엄의 봉인을 풀 수 없도록 되어 있다.

전투 장로의 집을 포위한 마족들을 무찌르자!

장로의 집을 둘러싼 마족들의 대장은 조드(ゾッド)라는 자다. 이 녀석은 마법공격에 상당히 강하므로 마법 검을 받은 가우리를 중심으로 싸우도록 하자. 적이 많기는 하지만 마을 안이기 때문에 드래곤 슬레이브를 사용할 수 없으니 화이어 볼과 같은 마법을 주로 사용하도록 하자.

이 녀석이 바로 조드. 마법 공격이 강하다

도적단을 물리치자!

장로와의 일을 마치고 나면 일단 광장(廣場)으로 가 보도록 하자.

광장 한가운데에 노란 머리의 엘프가 서 있는데, 그에게 말을 걸면 북쪽 산에서 사람을 본 적이 있다고 이야기해준다. 북쪽 산에 있는 자들은 다름 아닌 리나의 수입원인 도적들!! 일단 그곳으로 가보도록 하자.

이 사람한테 도적에 관한 정보를 듣자

북쪽 산으로!

북쪽 산에 도착하면 커다란 동굴이 하나 볼 수 있다. 안으로 들어가 보자

슬레이어즈 로얄

(洞窟の中に入る).

이곳은 여러 갈래길이 있는 미로로 구성되어 있다. 여기서는 갈래길이 나올 때는 '오른쪽으로 가다(右に行く)'를 계속 선택하자(원래 미로를 헤쳐나가는 기본기가 오른쪽에 벽을 짚으며 나아가는 것이기는 하지만). 왼쪽 길로 가면 몇 번인가 앞을 가로막는 벽이 나타나 이것을 부수고 나아가야 하는데, 그렇게 되면 이 동굴을 클리어할 때 얻을 수 있는 금액이 대폭 감소하기 때문이다.

갈래길이 나왔다

이 녀석들이 이곳의 도적들이다

전투 동굴에서의 전투

만일 오른쪽으로 계속 전진했다면 2번의 전투를 벌이게 된다. 적들은 엄청나게 많은 트롤. 하지만 이동력이 약하므로 리나와 라크의 에어로봄(エアロ.ボム)과 같은 마법으로 처리해주면 그다지 어렵지 않을 것이다. 이곳에서는 능력치를 올리는데 주력하자.

트롤은 숫자가 많기는 하지만 이동력이 약하다

전투 도적단을 무찌르자!

도적들의 위력도 트롤과 별반 다를 바가 없다. 숫자가 많지만 마법을 적극 활용한다면 쉽게 이길 수 있다.

도적들과의 대결

조드와 에밀리아

도적들을 물리치면 바크랜드로 돌아간 후, 소니아 시티로 향하도록 하자. 여기서 소니아 시티에 가는 길은 두 가지. 일반적인 길(本街道)과 뒷길(裏街道)이 있다. 일반적인 길은 다소 평탄하지만 시간이 오래 걸리고 뒷길은 험하기는 해도 시간이 덜 걸린다. 여기서는 뒷길을 택하도록 하자. 뒷길을 선택하면 강력한 동료인 제르가디스를 빨리 동료로 삼을 수 있기 때문이다. 그럼 지름길을 택하고 GO! 광장에서 뒷길로 갈테야!(いいえ, 裏街道にするわ)를 택하고 맵 화면에서 오른쪽으로 화살표가 나있는 소니아 시티 방면 뒷길(ソニアシティ 方面裏街道)을 향해 나아가자.

뒷길을 이용하자

리나가 뒷길을 가기로 한 것은 나름대로 생각이 있기 때문이다. 적들은 이미 소니아 시티로 가려고 한다는 것을 눈치채고 있을 것이므로 뒷길로 가야만 적들의 매복을 피할 수 있다는 것이다. 하지만 적들은 리나의 그러한 생각을 미리 읽고 뒷길에 매복해 있었다. 리나 일행 앞에 나타난 적은 전에 싸웠던 조드와 에밀리아. 그들은 불필요한 싸움은 원치 않는다면서 라크를 내놓으면 충분히 사례를 하겠다고 한다. 하지만 레자리엄의 보물에 눈이 먼 리나가 그 정도의 사례에 넘어갈 리가 없다. 하지만 적의 수는 너무 많다. 이때, 나타난 제르가디스! 그의 도움이 있다면 충분히 이길 수 있어!

거래를 하자고?

제르가디스 등장!

전투 라크는 넘겨줄 수 없어!

일단 리나의 드래곤 슬레이브로 졸개들을 한방에 없애버린 후 조드와 에밀리아를 상대하도록 하자.

조드와 에밀리아를 물리치고 나면 그들은 두고보자고 하면서 도망간다. 제르가디스를 동료로 맞이한 후, 함께 소니아 시티로 향하다 보면 도적을 또 만나게 된다. 도대체 도적은 돈이 얼마나 많기에 허구헌날 돈을 빼앗기려고 나타났는지…. 결국, 전투에 돌입한다

전투 도적들아~ 그냥 돈을 미리 줘!

이번 전투는 드래곤 슬레이브 한방이면 끝내버릴 수도 있지만 그렇게 되면 능력치를 올릴 수가 없으므로 리나의 처음 위치에서 다소 이동을 한 다음, 드래곤 슬레이브를 사용하도록 하자.

드래곤 슬레이브를 사용한 후의 참담한 모습(?)

도적들을 물리치고 나서도 리나는 화가 풀리지 않는지 기절한 도적들을 날려버린다. 그 방법으로 제시되는 것은 '1. 딜브랜드로 날려버린다(ディルブランドでふきとばす), 2. 몸에 걸친 것을 모두 벗겨버린다(身ぐるみはがしてみる), 3. 기절한 녀석을 더 패준다(きぜつしてるやつをしばきだおす)'인데 무엇을 선택하던지 상관없다. 어쨌거나 마무리를 하고 나면 도적들의 몸에서 뭔가가 떨어지는데, 그것은 값비싸 보이는 조각상(高そう像)이다. 돈이 될만한 물건이므로 전리품으로 챙기도록 하자.

마도사 협회

소니아 시티에 도착하면 일단 여관으로 가도록 하자. 여관에 가면 리나 일행은 제르가디스와 이야기를 나눈다. 제르가디스 역시 레자리엄의 전설이 '시간을 다스리는 것'과 연관이 있다는 사실을 알고 있었다. 그의 목적은 그것을 이용하여 흉측하게 변해버린 자신의 모습을 원래의 모습으로 되돌리는 것이다. 일단 이야기가 끝나면 여관 주인에게 마도사 협회(魔道士協會)에 관해 물어본 후, 마도사 협회를 찾으러 나가자. 이때, 제르가디스는 자신은 마도사 협회에는 가고 싶지 않으니 자기 볼일을 보겠다면서 나중에 여관에서 다시 만나자고 한다. 제르가디스와 헤어지면 무기점에 가서 무기를 갖추도록 하자.

지난 번 도적과 싸워서 얻었던 조각상을 팔면 2000 골드나 얻을 수 있으니 상당히 도움이 될 것이다.

제르가디스는 인간의 몸을 찾으려고…

여기서 무기를 사도록 하자

잠깐!!

이 게임에서의 상점은 다른 게임과 달리 흥정을 할 수 있다.
일단, 사다(BUY)아이콘을 선택해서 거래에 들어가면 물건이 필요한 사람을 정하고 그 다음에 필요한 물품을 말한다. 이때, 관련 상품이 없는 경우도 있고 만일 관련 상품이 있는 경우에는 그 상품에 대한 데이터가 화면에 나온다. 여기서 두 개의 메뉴가 나오는데 이것은 '가격을 물어본다(値段をきく), 사는 것을 관둔다.(買うのをやめる)' 이다. 여기서 가격을 물어보면 가게 주인은 가격을 말하는데 여기서는 3가지 메뉴가 나온다. 좋은 가격이니 산다(いい値で買う), 깎는다(値切る), 사는 것을 관둔다.(買うのをやめる)가 바로 이것인데 여기서 '좋은 가격이니 산다'를 고르면 주인이 말한 가격대로 사는 것이고 '깎는다'를 선택하면 다시 여러 개의 메뉴가 나오는데 아래쪽의 메뉴일수록 많이 깎는 것이다. 너무 깎으려 들면 주인이 안 팔겠다고 하므로 적절히 선택하도록 하자. 특히 처음에는 깎아달라고 해도 안 깎아주다가도 여러 번 시도하면 결국에는 깎아주는 경우도 있으니 안 깎아준다고 해도 끈질기게 달라붙자.

이제 무기를 다 샀으면 마을의 큰 길(表通り)로 가보자. 그곳에서는 한 명의 청년과 노파와 이야기를 나눌 수 있는데, 이 노파는 나이 때문에 귀가 어두워서인지 협회가 어디 있느냐는 말을 잘못 알아듣고 교회의 위치를 알려준다(일본어로 협회와 교회의 발음이 비슷하다). 어쨌거나 노파와 이야기를 나누면 교회(きょうかい)에 갈 수 있다(다른 이벤트가 발생한 후, 큰 길에 가보면 노파가 없을 수도 있다). 교회에 가면 그곳 신부로부터 조각상을 도둑맞았다는 이야기를 들을 수 있다. 도둑맞은 조각상은 다름 아닌 일전에 도적들로부터 빼앗은 값비싼 조각상. 신부는 그것을 찾아달라고 하면서 만일 찾아주면 100골드를 사례금조로 주겠다고 제안한다. 그리고 조각상이 놓여있던 신전에 유령이 출몰한다면서 대신 조각상을 갖다 놓아달라고 부탁한다. 여기서 중요한 선택을 해야 한다. 왜냐하면 그 조각상은 도구점에 가져다 팔면 2000골드를 받을 수 있는 물건이기 때문이다. 만일 전투를 통해 능력치 상승을 원한다면 신부의 말대로 따르도록 하고 곧장 신전으로 가자. 그렇지 않고 2000골드를 원한다면 애초에 교회로 가지 말고 광장으로 갈 것을 권한다. 일단 교회에 가면 마음씨 고운 라크의 잔소리 때문에 골치가 아프기 때문이다. 필자의 경우에는 광장으로 향했다(이것이 리나다운 생각이 아닐까?).

이 노파와 이야기를 나누자

신부로부터 조각상에 대한 이야기를 듣는다

광장으로 곧장 향하면 광장에서 메어리(メアリ)라는 소녀와 이야기를 나눌 수 있다. 그 소녀는 바로 도구상을 운영하는 소녀다. 이 소녀는 리나 일행에게 마도사 협회의 위치를 알려주면서 일이 끝나면 항구 쪽으로 와달라는 부탁을 한다.

일단 마도사 협회에 들어가 도서관을 헤매던 리나와 라크는(가우리는 이런 어려운 일에는 적응하지 못하고 잠들어 버린다) 우연하게도 한 권의 관련 서적을 찾아내지만, 그 책은 첫 페이지에 적혀 있는 '세일룬 왕립도서관에 있는 책의 일부를 베낀 책이다'라는 문구를 제외하고는 모두 고대 문자로 적혀 있어서 무녀가 아니고는 읽을 수 없는 책이었다. 게다가 이 책을 찾은 직후, 계속 자고 있는 가우리 때문에 화가 난 리나가 가우리와 대판 싸움을 벌리는 바람에 도서관에서 쫓겨나게 된다. 하지만 불행중 다행으로 라크가 이 소동 속에서 도서관에서 찾아낸 책을 미처 돌려주지도 못한 채 나와버렸다는 것을 알게 된다. 이대로 가져가 버리면 도둑질을 한거나 마찬가지겠지만 리나 일행에게 이러한 윤리관이 있을 리는 만무하다(나중에 돌려주면 된다나?). 이제 아까 만난 메어리와의 약속대로 항구(港)로 가보도록 하자.

이 소녀가 메어리

정말 잘도 잔다

가슴 커지는 약(?)을 위하여

항구에 가면 메어리와 만나게 된다. 그녀는 리나에게 어떤 창고를 드래곤 슬레이브로 날려달라는 부탁을 한다. 그 까닭을 물어보면 자신은 도구점을 운영하고 있는데, 우연히 이 마을에서 금지된 마법약이 다른 물건들과 섞여 들어왔다고 한다. 그런데 그 마법약을 미처 반품하기도 전에 다른 물건과 함께 도난당했다는 것이다. 만일 이 사실이 관리에게 알려지면 큰일나니 도와달라고 부탁한다. 여기서 마법약이란 '미약, 환각제, 다이어트약, 가슴이 커지는 약' 같은 종류라고 한다. 마법약 중에 가슴이 커지는 약이 있다는 얘기를 들은 리나는 그 약을 자신에게 준다면 도와주겠다고 말한다. 잔소리 많은 라크와 메어리를 항구에 내버려두고 가우리와 둘이서 창고로 향하는 리나. 이제 그곳에서 도둑들과 대결을 벌인다. 여기서 대결을 벌이기 전에 도둑에게 '돌려 물어본다(どおまわりに聞いてみる)'와 '직접 물어본다(ストレートに聞いてみる)'라는 선택이 있지만 무엇을 선택하던지 진행에는 차이가 없다.

이 녀석이 바로 도둑이다

가슴 커지는 약은 내꺼야!

적들의 수가 정말 많지만 약하다. 지난 번 싸웠던 도적들과 같은 수준이다. 가우리의 반격 설정을 방어로 해두면 데미지는 1 정도이고 리나는 열심히 심볼을 얻으면서 때때로 마법으로 한번에 2~3명씩 쓸어버리면 OK!

도둑과의 대결. 수는 엄청나게 많지만 약하다

도둑을 물리치고 문제의 마법약이 들어있는 상자를 창고에서 갖고 나오면 도둑의 우두머리가 깨어난다. 다시 싸움이 벌어지려고 하는데, 이때 갑자기 관리가 나타난다. 이대로라면 꼼짝없이 감옥행인데…. 때마침 나타난 메어리와 라크. 그들의 도움으로 리나 일행은 위기에서 빠져나오고 리나는 꿈에도 그리던 가슴이 커지는 약을 손에 넣는다. 그런데 메어리가 하는 말이 뭔가 이상하다. "리나씨가 쓰다니요? 완력으로는 남자를 당해내지 못하니까 그 마음은 이해하지만…" 알고 보니 가슴을 커지게 하는 약이란 남자들이 쓰는 약으로서 가슴을 넓혀서 완력을 키우는 약이었던 것이다. 여자가 사용하면 오히려 몸매를 망친다나? 어쩔 수 없이 이 약은 라크나 가우리가 먹는 수밖에…. 라크가 먹으면 방어력이, 가우리가 먹으면 공격력이 올라간다. 선택은 자유!

이제 피곤하기도 하니까 여관으로 가도록 하자. 제르가디스는 아직 돌아오지 않았으므로 일단 여관에서 저녁까지 쉬면서 제르가디스를 기다리도록 하자(여기서는 '아침까지 쉰다(朝までおやすみ)'를 택하면 자동으로 주점으로 이동하여 이벤트가 지속된다).

등장! 정의의 수호자, 아멜리아!

장면이 바뀌어 주점에서 저녁식사를 하는 리나 일행. 리나는 제르가디스에게 아멜리아는 무녀이므로 도서관에서 찾은 책을 읽을 수 있을지도 모른다면서 아멜리아의 행방을 물어본다. 제르가디스는 이내 알아서 나타날 것이라고 이야기하는데, 이때 이름이 비슷한 에밀리아가 또다시 나타난다. 에밀리아는 리나에게 1대1 대결을 신청하지만 가우리가 나서서 이를 거절한다. 그러자 에밀리아는 강제로라도 1대1 대결을 하겠다면서 엄청나게 많은 수의 몬스터를 불러낸다. 위기일발! 이때, 나타난 정의와 사랑의 수호자(?) 아멜리아. 등장은 매우 멍청하지만 어쨌거나 전력에 도움이 되는 존재다.

또다시 나타난 에밀리아

정의와 사랑의 수호자, 아멜리아

비보~ 상대가 누군지도 모르고 싸우다니…

전투 에밀리아의 최후

이번 전투 역시 적의 수가 아주 많으며, 특히, 도적들과는 달리 상당한 파워를 지니고 있는 놈들이다. 게다가 전투가 마을 내에서 벌어지기 때문에 드래곤 슬레이브도 사용할 수 없어서 상당한 고전이 예상된다. 적들은 장거리에서도 공격을 감행해오기 때문에 도무지 어떤 묘수가 없는 전투이다. 굳이 방법을 말하자면 가우리를 이용하여 적들을 차례차례 없애나가고 나머지 4명이 화이어 볼처럼 확실하게 적을 없앨 수 있는 마법을 사용하여 물리치도록 한다. HP가 부족할 때는 그때그때 리커버리를 이용하여 회복하는 것도 잊지 말자.

에밀리아와의 대결

아멜리아를 물리치면 이전에 그녀와 함께 나타났던 조드가 이젤센(イゼルセン)이란 곳에 있다는 것을 알 수 있다. 일단 다시 한번 여관에서 저녁까지 묵은 후, 주점에 가서 배를 채우도록 하자. 여기서 리나와 가우리의 식사 대결 미니게임이 펼쳐진다. 방법은 리나를 조종하여 정해진 시간 내에 가우리보다 더 많은 접시를 먹어치우는 것으로 왼쪽 접시는 □버튼, 가운데 접시는 ×버튼, 오른쪽 접시는 ○버튼을 사용한다. 만일, 같은 접시의 음식을 노리게 되면 버튼을 연타하도록 하자. 여기서 이기면 리나의 능력치가 증가하게 된다. 한 가지 주의할 점은 고추를 먹으면 맵기 때문에 잠시 동안 음식을 먹지 못한다는 것!

누가누가 더 많이 먹니!

이제 여관으로 돌아와 푹 자도록 하자. 여관을 나서는 길에 마도사 협회에 들러서 책을 돌려주는데, 협회 사람은 세일룬의 신관이라면 고대 문자를 읽을 수 있을 지도 모른다고 이야기해준다. 리나 일행은 세일룬에 있는 원본도 찾아볼 겸, 북쪽의 이젤센 근처의 호수에 있다는 조드를 물리칠 겸, 세일룬을 목적지로 삼기로 한다. 마을을 떠나기 전에 도구점으로 가보도록 하자. 그곳의 주인은 메어리로 이곳은 물건을 팔지 않지만 그녀에게 '도구를 사러 왔다(道具を買いにきた)'를 여러 번 선택하면 방어력을 올려주는 부적을 얻을 수 있다. 이제 큰길로 나가 마을 밖으로 나가도록 하자.

마을 밖으로 나가 길을 가다보면 리나는 '이런 지형이면 도적이 나올만도 한데…'라고 하면서 은근히 기대(?)를 한다. 아니나다를까, 그녀의 기대(?)에 부응하여 도적들이 나타난다. 도적을 물리치고 돈을 빼앗자!

정말로 나타난 도적

전투 호랑이도 제말하면 온다더니…

일단 도적들은 다리의 앞뒤로 포위한 채 공격해 온다. 다리의 한쪽은 전투가 시작하자마자 리나의 드래곤 슬레이브로 전멸시킬 수 있으니 나머지 한쪽만 적절히 물리치도록 하자. 전투에서 승리하면 800골드를 얻을 수 있다.

폐허가 되어버린 마을

라크와 처음 만났을 때, 왔었던 바크랜드에 도착한 리나 일행. 일단 숙소로 가서 저녁까지 쉰 후, 주점에 가보도록 하자. 주점에서 특별히 이벤트가 있는 것은 아니지만 밥을 배불리

먹여서 능력치를 올릴 수 있다. 다시 숙소에서 밤을 보내고 무기점과 도구점에 차례로 들러 장비를 갖추도록 하자. 장비를 갖추고 나면 다시 여행을 떠나자. 도중에 숲속에 있는 라크의 고향마을인 마크 웰즈(マークウエルズ)에 들르자. 반드시 들를 필요는 없지만 적들과 싸우면 심볼을 얻을 수 있으니 한 번 들러보도록 하자. 마크 웰즈에 도착해보면 마을이 완전히 폐허가 되어 있는 것을 볼 수 있다. 무슨 단서를 찾을 수 있을까해서 마을 여기저기를 돌아다녀 봐도 단서가 될 만한 것은 아무 것도 없다. 오히려 마을이 온통 폐허가 되었는데도 엘프의 흔적이 전혀 남아있지 않다는 점이 수상할 뿐이다. 이때, 갑자기 마을 광장 쪽에서 폭음이 들려온다. 그곳에 나타난 것은 렛서 데몬의 무리였다.

전투 마크 웰즈에서의 전투

이곳은 비록 폐허 속에서 전투가 이루어지지만 그래도 라크의 고향이기 때문에 드래곤 슬레이브를 함부로 사용할 수는 없다. 따라서 화이어 볼과 같은 마법을 적절히 이용하도록 하자.

으악! 유령이 나오는 마을?

전투를 끝내면 마을을 나와 잠시 바크랜드를 거쳐 이젤센(イゼルセン)쪽으로 향하도록 하자. 이젤센에 도착하면 마을 북쪽에 있는 여관에 가서 묵도록 하자. 만일 여관에 가기 전에 광장에 가서 정보를 얻거나 하면 여관의 방이 다 차버리므로 우선적으로 여관으로 가자. 여관에서 저녁까지 시간을 보낸 후, 주점에 가서 밥을 먹고 능력치를 올린 후, 다시 여관으로 돌아오자. 이제 본격적으로 정보 수집을 하고 도구점에서 장비를 정비한 후, 마을 남쪽에 있는 여관으로 가보도록 하자. 이곳은 분위기가 심상치 않은 곳이다. 이곳에 도착하면 이곳 주인에게 반강제적으로 끌려 들어간다. 일행 전원이 이곳에 묵는 것을 반대하지만 일단 묵도록 한다. 그런데 아멜리아와 함께 잠을 자려던 리나 앞에 유령이…! 아멜리아는 막 울면서 무서워하고….

비지와에 대한 정보를 얻자

남쪽에 위치한 여관

분위기가 왠지 으스스하다

전투 으~ 무서워 유령이야!

유령들의 위력은 매우 미미하므로 가볍게 물리치도록 하자. 아멜리아의 호리브레스(ホーリィブレス)를 사용하면 한방에 끝낼 수 있지만, 심볼을 얻기 위해서는 에르메키아란스(エルメキアランス)로 차례차례 물리치도록 하자.

전투를 끝내고 나면 나머지 일행이 소리를 듣고 달려온다. 일행은 날이 밝는 데로 주인에게 이에 대해서 따지기로 한다.

다음 날, 리나가 주인에게 유령이 나오는 방에 손님을 묵게 하면 어떡하느냐고 따지자, 주인은 "또 나왔나요?"라고 대답한다(조금 전에도 다른 손님들이 좀비가 나왔다고 항의했다나?). 주인에게 좀더 자세히 물어보면 이 여관이 지어진 부지 근처에 묘지가 있던 것도 아닌데, 2, 3개월 전부터 유령이 계속 나타나기 시작했다고 이야기해준다. 그것도 여자들이 묵고 있는 방에만. 이쯤 되면 수상한 점이 한둘이 아니란 것을 알 수 있다.

여기서 선택! '범인을 알아낸다(犯人をつきとめる)'를 선택하자! 그리고 이 여관에서 하루 더 묵도록 하자. 방에서 범인을 기다리고 있으면 수상한 사람 한 명을 발견할 수 있다. 그 범인을 쫓아가는 리나 일행.

하지만, 도중에 유령들이 나타나서 앞을 가로막는다. 이곳은 제르가디스와 라크가 맡도록 하고 리나, 가우리, 아멜리아는 용의자를 계속 쫓아간다. 범인을 잡고 보니, 유령 소동의 범인은 다름 아닌 한 신관이었다. 그는 유령들을 이용하여 여자들만 머무는 방을 엿보는 치한이었다. 신관의 신분으로 그런 짓을 했다는 것이 알려지면 엄청난 수치! 그는 입막음을 위해 리나 일행을 공격해온다.

유령들과의 대결

이 자가 범인인 치한 신부!

전투 치한 신관을 박살내자!

이곳에서는 전투가 2부류로 나뉘어 진행된다.

1. 제르가디스와 라크가 유령과 싸우는 전투와 또하나는 나머지 일행과 보스와의 전투. 유령에게는 물리적인 공격은 아무런 소용이 없으니 에르메키아 란스(エルメキアランス)를 이용해서 물리치도록 한다.
2. 아멜리아의 호리브레스를 사용해도 신관은 살아남으므로 우선 호리브레스로 유령을 싹쓸이하자. 그리고 나서 충분한 여유를 갖고 심볼을 모은 후, 신관을 공격하도록 하자.

호리 브레스 발동!

이제 유령여관 사건도 해결했으니 조드를 물리치러 가자! 이젤센 마을을 떠나 북쪽 호수로 가보면 집 한 채를 발견할 수 있다. 그 집을 정탐하고 있던 리나 일행의 뒤에 갑자기 나타난 조드. 그는 라크의 목걸이만 있다면 언제든지 리나 일행의 위치를 알 수 있다는 이야기를 한다. 조드는 리나에게 다시 한번 라크를 자신에게 넘기면 큰 사례를 하겠다는 제안을 한다. 하지만 이를 거절한 리나 일행. 그리고 조드와 대결을 벌이게 된다.

전투

이번 전투 역시 적이 많이 등장한다. 리나의 드래곤 슬레이브를 이용하여 위쪽의 적을 물리친 다음, 리나를 위쪽으로 이동시켜 놓으면 적들이 리나 쪽으로 몰려든다. 적당히 턴을 기다린 후, 다시 한 번 드래곤 슬레이브를 날리면 적 대부분을 물리칠 수 있다. 그 다음은 적당히~! 라그나 블레이드로 공격하면 999의 데미지를 입힐 수 있으니 적절히 이용하도록.

가레프 카인저드

세일룬에 도착하면 리나가 통행세를 내지 않기 위해 세일룬의 왕족인 에밀리아를 끌고 관리를 찾아간다. 그 동안 가우리와 제르가디스는 잠시 볼 일을 보러 가고, 라크 혼자서 리나를 기다린다.

그런데 이때, 가레프 카인저드(ガレフ=カインザド)라는 자가 나타난다. 그는 자신이 장차 세계를 손에 넣을 인물이라고 하면서 라크에게 자신의 위대한 조직인 신생 차인의 제 1호 멤버가 된 것을 축하한다고 말한다. 라크는 이를 정중히 거절하자, 가레프는 라크의 목걸이를 알아보고는 잠시만 보여달라고 부탁한다. 순진한 라크가 그에게 목걸이를 보여주자, 가레프는 목걸이를 가지고 쏜살같이 도망가버린다. 이를 쫓아가는 라크. 그러자 그 앞을 가로막는 렛서 데몬. 위기의 순간에 가우리와 제르가디스가 나타나 라크와 합류한다.

대체 이 녀석은 뭐야?

전투 목걸이를 돌려줘!

적들은 그다지 강하지 않다. 심볼을 모으는데 주력할 것!

전투에서 승리한 가우리 일행. 하지만 목걸이를 들고 내뺀 가레프가 찾지 못한다. 라크는 리나에게 살해당할 거라면서 괴로워하고….

이제 리나가 있는 곳으로 돌아가자. 리나는 이런 사실도 모른 채, 아멜리아와 함께 관리가 대접한 식사를 맛있게 먹고 나오다가 목걸이를 도둑맞았다는 소식을 듣고 깜짝 놀란다. 게다가 그 범인이 가레프라는 사실에 더더욱 놀란다. 가레프라는 자는 원래 절대적인 마력을 지닌 자로서 세계 정복을 꿈꾸었지만 결국 수포로 돌아가고 결국은 가족들마저 그를 버리고 도망가버린 불쌍한 녀석이다.

하지만 그에게 도둑맞은 목걸이는 반드시 되찾아야만 하므로 일행은 그를 추적하기로 한다. 이제 여기서 선택이 나온다. 하나는 이미 거쳐왔던 이젤센(イゼルセン)으로 돌아가는 것이고 또 하나는 프리그랜드(フリーグランド)라는 곳으로 가보는 것이다. 어느 쪽을 선택하던지 큰 상관은 없다. 필자의 경우에는 프리그랜드에 가보기로 하였다. 이곳에 가서 여관과 시장 등지를 조사해보지만 별다른 소득이 없다.

여관에 돌아가서 저녁까지 기다린 후, 주점에 가보도록 하자. 그런데 그 전에 다시 큰길로 가보면 미니 게임인 '아멜리아의 높은 곳에서 뛰어내리기'를 플레이할 수 있다.

아멜리아의 미니게임

이 게임의 방법은 아멜리아가 떨어지는 도중에 나오는 기술 커맨드 중 하나를 입력하여 높은 점수를 받는 것으로 아래쪽에 있을수록 고난도의 기술이다. 점수가 높거나 낮거나 능력치의 변화량은 같으므로 부담없이 즐기도록 하자.

멋진 동작을 취해보자

만점을 받았다!

이제 저녁이 되어 주점에 가보면 점쟁이에게 점을 쳐볼 수 있다. 점쟁이는 '남쪽'으로 가보라고 하는데…. 이제 목표는 정해졌으니 여관에서 한숨 푹 자도록 하자.

점쟁이에게 점을 쳐보자

맵 화면으로 나와보면 갈 수 있는 곳이 큐자크 방면(キューザック方面)과 이젤센 방면(イゼルセン方面)의 두 곳이다. 필자의 경우에는 큐자크 방면으로 가보았다. 이곳 역시 낮에는 아무런 정보도 얻을 수 없으니 그냥 장비나 갖추도록 하자. 저녁이 되면 갈 수 있는 주점은 두 곳인데, 그 중에서 남쪽의 주점은 호모가 운영하는 곳이다. 북쪽의 주점은 가봐야 별 소득이 없으니 남쪽 주점으로 가도록 하자. 그러나 이곳 주인 역시 가레프는 이 마을에 없다고 이야기한다. 이제 어쩔 수 없이 프리그란드를 거쳐 이젤센으로 돌아가도록 하자(솔직히 말해서 처음부터 이젤센으로 가는 것이 옳은 결정이었다).

우웩! 호모 아냐?

이젤센에서 유령 사건이 터졌던 여관에 가보면 그곳의 주인이 가레프에 대한 정보를 준다. 얼마 전, 길을 물어보러 왔었다면서 그의 목적지가 바로 세일룬이라는 것을 알려준다. 이제 마을 밖으로 나와 다시 프리그란드로 향하자. 두 가지 길이 있지만 반어인과의 전투가 있느냐 없느냐의 차이이므로 크게 신경쓸 필요는 없다. 이제 예전에 라크가 목걸이를 도둑맞았던 곳으로 가면 가레프를 만날 수 있다. 하지만 그는 렛서 데몬에게 뒤를 맡긴 채, 도망쳐 버린다.

마침내 가레프를 찾았다!

전투 거기 서라~ 가레프!

이 곳은 전투가 시작되자마자 리나의 드래곤 슬레이브로 적의 대부분을 물리칠 수 있다. 심볼을 얻는 것에나 신경쓰자.

전투에서 승리하면 일행은 프리그란드 쪽으로 도망간 가레프를 쫓아간다. 프리그란드에 도착하면 왠 괴상한 남자가 나타나서 리나가 맞느냐고 물어본다. 여기서 뭐라고 대답하든 그것은 플레이어의 선택이다. 이 녀석은 가레프가 리나의 목에 내건 5000골드의 상금을 노리는 현상금 사냥꾼이다(가레프가 5000골드나 가지고 있기나 할까?). 어쨌거나 그와 전투를 벌이게 된다.

현상금 사냥꾼 등장!

전투 현상금 사냥꾼을 혼내주자!

적들의 수만 많을 뿐, 그리 어려운 전투는 아니다. 마을 안이라서 드래곤 슬레이브를 쓸 수 없는 게 아쉬울 따름이다.

현상금 사냥꾼을 물리치면 아멜리아가 그에게 가레프가 있는 곳을 물어보지도 않은 채 그냥 놓아준다. 이제 가레프를 잡기 위해 마을 내에서 술래잡기를 해야 한다. 마을의 다른 곳을 찾아다니기 위해 이동을 하면 현상금 사냥꾼이 다시 나타난다. 그를 물리친 후, 이번에는 가레프가 어디에 있는지 물어보지만 그는 가레프가 어디 있는지를 모른다(그러면 돈은 어떻게 받으려고 했던 거야? 바보 아냐?). 다시 다른 곳으로 이동해보면 이번엔 또다른 현상금 사냥꾼이 나타난다. 다른 건 몰라도 가레프라는 녀석의 도망치는 실력과 사기꾼 실력은 알아줘야겠다. 어쨌거나 이 자 역시 물리친 다음, 가레프가 있는 곳을 물어보면 역시 모른다고 한다. 하지만 마을의 촌장이라면 알지도 모른다는 이야기를 한다. 이제 마을의 촌장이 있는 곳으로 가보자(町長の家). 그곳에 도착하면 촌장은 가레프라는 자가 집을 구하러 왔기에 큐자크(キュザック)마을의 북쪽 숲에 있는 집을 소개해주었다고 이야기한다. 이제 목표는 정해졌다. 큐자크로 출발!!

또다른 현상금 사냥꾼

촌장에게 가레프의 행방을 물어보면…

큐자크로 가는 도중에 현상금 사냥꾼이 또 한번 나타나기는 하지만 가볍게 이길 수 있다. 그를 물리치면 수련이 부족하다면서 다음에 두고 보자며 도망쳐버린다. 다시 큐자크로 향하는 일행. 큐자크는 5의 배수가 되는 날짜에 바자회가 열린다. 이 바자회에서는 여러 가지 미니 게임을 즐길 수 있으니 여관에서 잠을 자서 날짜를 맞춰보는 것도 좋을 것이다. 이 마을의 남쪽 주점에 가면 주인으로부터 가레프가 마을 북쪽에 있는 호수 근처에 있다는 정보를 얻을 수 있다.

잠깐!!

큐자크의 바자회에서 즐길 수 있는 미니 게임은 2가지. 하나는 슬롯머신이고 또하나는 말 움직이기 게임이다.

슬롯머신: 마을 북쪽의 출점(出店)이라는 곳에서 즐길 수 있다. 슬롯머신은 여관에서 자고 나면 가끔 서비스로 제공하는 칩(宿屋のチップ)이 있어야만 즐길 수 있다. 방법은 칩을 이용하여 머신을 작동시킨 후, 해당 버튼을 눌러 그림을 맞추면 된다. 어떤 그림을 맞추었느냐에 따라 경품이 달라진다.

이것이 바로 슬롯머신 제발 터져라 터져!

말놀이: 마을 남쪽의 출점에서 즐길 수 있다. 한 노인과 게임을 즐기는 것으로 규칙은 단순하다. 할아버지의 말은 1개, 리나의 말은 3개이다. 리나의 말은 전진만 할 수 있지만, 할아버지의 말은 후진도 가능하다. 한번에 말을 하나씩 움직여 할아버지의 말이 더이상 움직일 수 없도록 만들면 이기는 것이다. 반대로 할아버지의 말을 막을 수 없으면 지는 것이다. 20턴의 제한이 있으며 이기더라도 상품은 없으니 두뇌 회전에 자신 있는 사람만 도전해보도록….

승리해도 상품은 없다

바자회에서 충분히 즐겼으면 이제 광장(廣場)으로 가 보자. 그곳에는 또 하나의 현상금 사냥꾼이 기다리고 있다. 이제 마을 밖으로 나가 세일룬 방면(セイルーン方面)으로 가도록 하자. 도중에 가레프가 있는 집에 갈 수 있다. 그런데 또다시 현상금 사냥꾼이 나타난다. 이번 전투는 마을 밖의 전투이므로 드래곤 슬레이브로 가볍게 물리치도록 하자. 이제 남은 것은 가레프 뿐. 숲속으로 들어서면 두 갈래 길이 나오는데, 왼쪽은 곧바로 가레프와 만날 수 있는 길이고 오른쪽은 약간의 전투를 겪어야 하는 길이다. 능력치를 올리고 싶다면 오른쪽을 택하는 것이 좋겠지만 한시라도 바삐 가레프를 잡고 싶다면 왼쪽 길로 가자. 가레프를 만나면 곧바로 전투가 벌어진다.

전투 목걸이를 내놔! 가레프

가레프가 불러낸 렛서 데몬의 수는 엄청나게 많다. 우선 리나의 드래곤 슬레이브로 한쪽의 렛서 데몬을 몰살시킨 후, 화이어 볼과 같은 마법을 이용하여 적들을 물리치도록 하자.

실피르 합류!

마침내 목걸이를 되찾은 리나 일행. 이제 원래의 목적지인 세일룬(セイルーン)으로 가도록 하자. 그곳에 도착하면 일행은 곧바로 왕립도서관으로 향하는데 이 도서관의 규모는 정말 어마어마하게 크다. 그곳에서 관련 서적을 어떻게 찾을 지 막막해하고 있는데, 가우리를 연모하는 여인, 실피르(シルフィール)가 나타나 일행을 도와준다. 게다가 그녀는 고대 문자를 척척 읽을 수 있는 능력까지 지니고 있으니 금상첨화. 실피르는 책을 읽어보더니 도서관에서 말해주기는 곤란한 내용이므로 여관에 가서 이야기하자고 한다. 그녀의 말에 따라 여관으로 가는 도중, 갑자기 마족들이 결계를 치고 나타난다. 하지만 결계를 친 것은 큰 실수! 결계 덕분에 마을 내에서도 드래곤 슬레이브를 사용할 수 있게 된 것이다. 푸하핫!

실피르는 책을 해석할 수 있다

실피르로부터 마족들의 목적을 알아낸다

전투 마족들과의 전투

갈수록 적들은 수(?)로 밀어붙인다(그도 그럴 것이 초기부터 적의 종류가 거의 똑같기 때문에 인해전술 외에는 방법이 없다). 이번 전투는 리나의 드래곤 슬레이브를 얼마나 적절히 사용하느냐에 따라서 성패가 좌우된다. HP가 부족해지면 리커버리(リカバリィー)를 이용하여 회복하는 것도 잊지 말자.

전투를 끝내면 여관에 도착하면 실피르가 이미 도착해 있다.

실피르: 라크씨, 당신의 어머니나 아버지 중에 역사학자가 있나요?

라크: 아마 증조할아버지가 역사 연구를 하셨다고… 그런데 어떻게 아셨죠?

실피르: 혹시, 레자리업은 역사를 조사하는 것이 목적이 아닌가하고 생각해서 물어본 거예요.

리나: 자세히 설명해 줘.

잠깐!!

레자리엄의 마법이란?

레자리엄에 봉인되어 있는 것은 마법이 아니라 마법을 이용한 일종의 장치와 같은 것이다. 레자리엄은 두 개의 성으로 이루어져 있으며, 하나는 과거에 일어난 일을 영상화 하는 장치이고, 또 하나는 제어하기 위한 장치이다. 두개의 목걸이는 각각의 장치를 움직이기 위한 열쇠인 것이다.

슬레이어즈 로얄

(대화)

리나 : 그런 설명으로는 마족의 목적을 알 수 없겠는걸?

실피르 : 이건 어디까지나 추측이지만, 혹시 마족의 목적이 레자리엄의 구조에 있는 것이라면 엄청난 일이 발생하게 될 거예요.

리나 : 엄청난 일이라니?

실피르 : 레자리엄은 정신세계를 이용하여 과거에 일어난 일을 영상으로 보여주는 거죠. 따라서 실체를 가진 물체를 이동시킬 수는 없어요. 하지만 실체가 없는 정신체와 같은 것이라면 이동시킬 수 있을 지도 모르죠.

리나 : 그렇다면 존재자체가 정신체인 순수 마족이라면 이동할 수 있다는 말이야?

실피르 : 네. 하지만 존재 자체를 과거로부터 이동시키면 현재의 역사가 바뀌게 될 테니 아마 불가능할 거예요. 하지만, 만에 하나 존재 자체는 과거 그대로인 채로 현재로 이동시킨다면 다시 말해, 소환하는 일이 가능하다면,

리나 : 그런 일이 가능한 거야?

실피르 : 그러니까 어디까지나 추측인 거예요. 그외에 레자리엄을 마족이 노릴 이유가 없어요.

아멜리아 : 그러면 마족의 목적이라는 것은….

실피르 : 마족의 왕, 샤브라니구드의 소환이라고 여겨져요.

리나 : 우아아아아악!! 라크!!!

라크 : 네? 왜 그러세요?

리나 : 네 선조인지 뭔지 모르겠지만, 왜 그런 골치 아픈 것을 만들어낸 거야!

라크 : 제게 그런 말을 해봤자….

제르가디스 : 치, 시시하군.

리나 : 이봐, 제르, 어떤 상황인지 이해하고 있는 거야?

제르가디스 : 내가 본모습으로 돌아갈 수 없다는 것은 이해하고 있어.

리나 : 그런 것이 아니라, 샤브라니구드라고! 샤브라니구드!!!

제르가디스 : 이해하지 못하고 있는 것은 너야. 라크가 여기에 있는데 레자리엄의 봉인을 풀 수 있는 거야?

리나 : 응? 그건 그렇구나! 뭐야~ 하하하

제르가디스 : 나원 참~

리나 : 하지만 그런 것을 왜 파괴하지 않은 거지?

실피르 : 레자리엄의 구조가 정신세계를 이용하고 있기 때문에 정신세계에 들어갈 수 있는 마족이 협력해준다면 파괴할 수 있을지도 몰라요.

리나 : 만든 녀석은 그런 걸 몰랐단 말이야?

실피르 : 그걸 깨닫고 나서 황급히 부수려고 했지만 실패해서 봉인한 것이라고 책에 적혀 있더군요.

리나 : 참나, 엘프의 보물이란 건 쓸모 있는 게 없군!

라크 : 절 원망하진 말아주세요.

리나 : 그래도 보물은 있겠지?

실피르 : 아, 아마도…

리나 : 그러면 마족들의 목적도 알아냈으니 레자리엄으로 가자고!

아멜리아 : 하지만 레자리엄을 파괴할 수 없는데 어쩔거예요?

리나 : 목걸이가 있으면 레자리엄의 봉인이 풀린다는 이야기는 목걸이가 없으면 봉인은 풀 수 없다는 이야기지? 그러니까, 리네아를 구해내고 보물을 모두 꺼낸 뒤에 원래대로 봉인하고 목걸이를 부수면 되는 거야!

아멜리아 : 그렇구나~

가우리 : 괜찮을까?

리나 : 자, 제르는 어떻게 할 꺼야?

제르가디스 : 어떻게 할 꺼냐니?

리나 : 인간으로 돌아갈 수 없는데도 함께 가겠어?

제르가디스 : 그럴 생각이긴 한데..

리나 : 그래?

실피르 : 리나씨, 저도 가겠어요.

리나 : 응? 왜?

실피르 : 저.. 가우리님이 걱정이 돼서…

리나 : 그, 그래? 뭐 괜찮아… 별로 상, 상관없어 그럼 내일 출발하자!

도구점과 무기점에서 장비를 갖춘 후, 마을을 나서도록 하자. 목적지는 샘부르그 방면(サンブルグ方面). 즉, 라르티그 왕국으로 가는 것이다. 길을 가다보면 국경지대에서 예전에 만났던 현상금 사냥꾼이 또다시 나타난다. 수행을 했다나?

하지만 드래곤 슬레이브 두 방이면 적 대부분이 전멸해버린다. 그냥 심볼을 모으는 것에나 주력하자.

샘부르그에 도착하면 별달리 할 일이 없다. 도구점에나 들러 장비나 갖춘 다음, 여관에 묵도록 하자. 잠을 자려고 하면 실피르가 리나에게 와서 할 이야기가 있다며 둘이 잠시 나가자고 한다. 두 사람은 아무도 없는 숲속으로 은밀히 나가는데….

실피르와의 밀회?

(대화)

실피르 : 리나님, 그 목걸이에는 다른 하나의 목걸이가 있는 장소를 알리는 마법이 걸려 있습니다.

리나 : 그건 알고 있어. 조드가 목걸이가 있는 이상, 장소는 알 수 있다고 했거든.

실피르 : 그렇다면 리나님. 왜 마족들은 우리가 있는 장소를 알면서도 공격해오지 않는 걸까요?

리나 : 그건, 뭐~ 신경이 쓰이긴 하지만…

실피르 : 마족들은 우리가 레자리엄에 오는 것을 기다리고 있는 거예요. 레자리엄의 봉인은 목걸이가 2개 모두 모이지 않으면 풀 수 없으니까요. 하지만 봉인을 풀 수는 없다해도 이용할 수는 있지요.

리나 : 이용하다니?

실피르 : 라크님은 그 목걸이에 대해 레자리엄의 봉인의 열쇠라는 사실 이외에는 아무 것도 모르더군요. 그렇다면 리네아님은 어떨까요? 그 목걸이에 대해 뭔가 알고 있는 게 있진 않을까요? 만일 리네아님이 레자리엄의 구조를 알고 있어서 그것을 마족들이 이용하려 한다면, 마족이 샤브라니구드의 소환을 최종목적으로 하고 있다면 목걸이는 천천히 얻어도 될 거예요. 최종적으로 봉인이 풀리기만 하면 되니까요. 레자리엄에 들어가는 일이라면 리네아님의 목걸이가 있고 말이죠.

리나 : 과연 그렇군. 레자리엄의 구조를 이용해서 먼저 준비를 하고 있다는 말이지?

실피르 : 레자리엄의 목걸이를 아무런 설명도 하지 않고 자식에게 주는 부모가 있다고는 생각되지 않아요.

리나 : 라크가 비밀로 하고 있다는 말이야?

실피르 : 아니오. 정말 모르는 것 같았어요. 그렇다면 리네아님이 알고 있을 가능성이 높아지죠.

리나 : 세일룬에서 결계를 치고 공격해온 것은 적들이 당황하고 있어서라고 생각했는데, 준비가 되었으니 어서 오라는 단순한 도발이었나?

실피르 : 네, 그런 거죠.

리나 : 대충 알겠어. 실피르. 하지만 레자리엄에 갈 수밖에 없는 이상, 그렇게 하자구.

실피르 : 네. 그건 알고 있어요. 하지만 이야기해두지 않으면 돌이킬 수 없는 일이

될지도 몰라서

리나: 그런데, 왜 나에게만 이야기한 거지?

실피르: 라크님에게는 비밀로 하는 것이 좋을 것 같았고, 이런 이야기를 가우리님에게 이야기할 수는 없지 않겠어요? ~♡

리나: 이제 대충 알았고, 늦었으니 숙소로 돌아가자.

잠깐!!

여기서 밀회(?)를 끝내고 돌아와서 바로 자지 않고 주점에 들르면 미니게임을 즐길 수 있다.

아침이 밝아오면 마을을 떠나도록 하자. 목적지는 톨 시티 방면(トゥール シティ方面).

톨 시티로 가다보면 예전에 유령여관 사건의 범인이었던 신관이 복수를 하겠다면서 나타난다. 그는 고렘을 소환하여 리나 일행에게 도전해온다.

치한 신관을 물리치고 나면 다시

전투 신관의 복수혈전(?)

HP가 막강한 고렘이 다수 등장하지만 드래곤 슬레이브로 대부분 날려버릴 수 있다. 유령들은 아멜리아의 호리 브레스를 이용하여 처리하자.

뭐~ 복수를 하겠다고?

톨 시티로 향한다. 그곳에서는 함부로 돌아다니다가는 지하수로로 길을 잘못 들어서 헤맬 염려가 있으므로 여관과 도구점, 주점 이외에는 가지 않는 것이 좋다.

여기서 잠도 푹 자고, 밥도 배불리 먹고, 장비도 갖춘 후, 최후의 결전을 벌이러 가자!

잘못하면 지하수로에서 헤맬 수도 있다

마을 밖으로 나와서 레자리엄 방면(レザリアム方面)으로 가자.

레자리엄 성에 도착하면 라크의 목걸이를 이용하여 성문을 열고 안으로 들어갈 수 있다.

하지만 성에 들어서면 곧바로 라크의 마을을 습격했던 마족 중의 하나인 포그가 나타나 순식간에 라크의 목걸이를 빼앗는다.

그러면서 부하에게 목걸이를 디온(ディオン)이란 자에게 갖다주라고 명령한다. 그리고 그는 샤브라니구드를 소환할 시간을 벌기 위해 결계를 치고 리나 일행에게 도전해온다.

포그의 등장

전투 포그와의 전투

전투를 시작하자마자 리나의 드래곤 슬레이브로 정면을 날려버리자. 그리고 실피르를 왼쪽 하단으로 이동시킨 후, 또다시 드래곤 슬레이브! 그러면 적은 포그와 우측 상단의 적만이 남는다. 이들은 가우리를 이용하여 물리치면 쉽게 이길 수 있다. 참고로 마지막 전투는 리나와 라크가 참가하므로 이 두사람에게 심볼을 집중시켜주자.

포그를 물리치면 성이 무너지고 새로운 성이 나타나서 하늘로 떠오른다. 이때, 나타나는 수많은 렛서 데몬. 리나와 라크는 다른 동료들에게 그곳을 맡긴 채, 하늘에 떠 있는 성으로 향한다.

성에 들어서면 두 갈래 길이 나타난다. 여기서는 라크의 충고에 따라 오른쪽 길을 택하자(右に行く). 만일 왼쪽으로 가면 엄청나게 많은 적과 싸워야만 한다. 통로를 지나가다가 뭔가 수상한 낌새를 느낀 리나는 오른쪽에 세워진 기둥에 화이어 볼을 날린다. 그러면 나가가 기둥 뒤쪽에 숨어 있다가 허둥지둥 뛰쳐나온다. 나가는 여기서 리나를 기다리고 있었다는데….

어쨌거나 든든한(?) 동료가 생겼으니 자신 있게 앞으로 나아가자. 리나 일행이 도착한 곳에는 이 모든 사건의 원흉인 디온이 서 있다. 그 자는 모든 준비는 끝났다고 하면서 리네아를 돌려준다. 그리고 곧바로 샤브라니구드를 소환하기 시작한다. 이 절대절명 위기의 순간에 리네아가 디온 뒤쪽에 있는 기둥을 부숴야 한다고 외친다. 이 말을 들은 나가는 기둥을 얼려버리고 이때를 놓치지 않고 리나가 드래곤 슬레이브로 기둥을 날려버린다.

그러자 기적적으로 샤브라니구드의 소환이 실패로 돌아가 버린다. 이에 격분하는 디온. 이제 그와의 마지막 전투가 벌어진다.

동료들의 엄호 속에

으~ 나가의 등장을 기뻐해야 하다니…

소환되기 시작하는 샤브라니구드

이 자가 모든 사건의 원흉?

슬레이어즈 로얄

(대화)

리나: 네가 디온이군

디온: 잘 왔다. 리나 인버스. 엘프 소년, 네 여동생은 돌려주마.

라크: 리네아 !

리나: 인질로 삼을 줄 알았는데 마족치고는 상당히 착한 편이군.

디온: 더이상 필요가 없을 뿐이다. 하지만 엘프 같은 놈들이 이런 걸 만들어 낼 줄은 몰랐다. 이제 곧 샤브라니구드님이 소환되실 것이다.

나가: 샤브라니구드라니?

리나: 레자리엄을 이용하여 샤브라니구드를 소환한 거야.

라크: 리네아, 괜찮아?

리네아: 저 기둥을 부숴요.

나가: 그런 일이라면 맡겨 줘!

리나: 드래곤 슬레이브!

디온: 네놈들, 뭘하는거냐!

나가: 그런걸 내가 알게 뭐야?

디온: 용서하지 않겠다!

전투 디온과의 최후의 싸움

지금까지의 전투와는 차원이 완전히 다르다. 조금이라도 잘못하면 끝장이니 신중하게 싸워야 한다. 리나와 라크는 '반격설정을 피하다(よける)'로 하고 나가는 '고소(高笑い)'로 해두자. 그리고 리나를 약간 왼쪽으로 이동시킨 후, 드래곤 슬레이브를 사용하자. 라크는 화이어 볼, 나가는 다이너스트 브레스를 적절히 사용해야 한다. 여기서 주의할 점은 디온에게 라그나 블레이드 한 방 정도는 먹여야 하므로 리나의 MP에 주의해야한다는 것이다.

최후의 전투. 난이도가 극악이다

천신만고 끝에 디온을 물리친 리나 일행. 리나와 나가는 이제부터 성에 있는 보물을 찾아내야겠다면서 마음이 들뜬다. 그러나 그것도 잠시, 성이 흔들리기 시작하더니 이내 무너지기 시작한다. 그대로 있다가는 죽기 십상이다.

리나와 나가는 눈물을 머금고 빈손으로 성을 탈출한다. 리나는 리네아에게 어떻게 기둥을 부수면 되는지를 알았는가에 대해서 물어본다.

리네아는 원래 레자리엄은 실체를 이동시키기 위한 장치는 아니었기 때문에 실체를 이동시키기 위해 덧붙인 그 기둥에 모든 부담이 가해지므로 기둥을 파괴함으로써 소환을 막을 수 있었던 것이라고 말한다. 그리고 이런 사실은 아버지로부터 들은 사실이라고 말한다.

덧붙여 라크도 같이 들은 사실이기는 하지만 라크는 이런 이야기만 나오면 잠자기 바빴다나?

나가는 라크와 리네아를 마을에 데려다 주고 약간이나마 사례비를 받아야겠다면서 함께 떠난다. 그리고 혼자 남은 리나를 향해 가우리, 제르가디스, 아멜리아, 실피르가 달려오면서 이 이야기는 막을 내린다.

파괴되는 레자리엄

친구들아!!!

잘 가! 라크, 리네아

피곤한 걸?

잠깐!!

엔딩을 보고 나면 오마케(おまけ) 모드가 생긴다. 이 모드에서는 동영상 모음과 사운드 모드, 미니게임 모드가 준비되어 있다.

이것이 바로 오마케 모드!

랑그릿사 5

-THE END OF LEGEND-

제작사	메사이아
장 르	SRPG
발매일	6월 18일(발매중)
발매가	6,300엔

항목
그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

드디어 약 7년만에 메사이아의 대표적인 작품 랑그릿사의 완결편이 나왔다. 지금까지 팬들을 궁금하게 만들었던 성검 랑그릿사와 마검 알하자드의 관계, 그리고 고대문명의 비밀이 풀려지는 랑그릿사 5! 이 이상의 랑그릿사 시리즈가 안 나온다니 유감스럽지만 우리는 이 전설의 끝을 봐야만 한다.

LANGRISSER

THE END OF LEGEND

프롤로그

'붉은 언니는 무자비한 여왕 멸망의 길을 지니고 우리들을 바라본다.
푸른 여동생은 무자비한 전사 그저 싸늘하게 우리들을 내려다본다.
창공으로 간 비뚤은 사신(死神)의 날개 우리들의 영혼을 지옥으로 인도한다.
올려다보는 우리들은 학대받는 자 분노를 머금고 하늘을 노려본다.

붉은 언니와 푸른 여동생 두 사람은 나란히 서서 이 밤하늘에서
전쟁의 불꽃을 찾아내고는 탄식하고, 슬퍼하고, 노여워하고, 웃는다.
우리들은 마침내 주먹을 쥐고 우리들은 마침내 화살을 메기고 무자비한 지배에 맞서려 한다.
오직 그것만이 살아가는 길이라면.

우리들의 노여움은 이 하늘과 모든 대지를 완전히 태워버리고 우리들의 슬픔 이 하늘과 모든 바다를 완전히 얼려버리고 마침내 무자비한 여왕은 이 땅에서 추방되어 여행을 떠난다.
그리고 무자비한 여동생은 언니를 기다리면서 조용히 잠든다.

원한의 말을 남기면서 얼어붙은 별세계로의 영원을 여행한 여왕은 200남짓의 해를 보내고 다시 이 땅에 되돌아와서 불행의 씨앗을 뿌릴 것이다.
광기의 검을 높이 들고 이 세계 전부를 빼앗기 위해…'

4편에서 이어지는 스토리

랑그릿사 시리즈로서는 처음으로 전작과 이어지는 스토리를 가진 랑그릿사 5. 그동안 묻혀졌던 랑그릿사 시리즈들을 다시 플레이할 필요까지는 없지만 초반 스토리가 4편의 어느 부분에 해당하는지는 알아두자.

레겐부르크 연방왕국의 원수로서 세계를 정복하려는 야심을 가진 기자로프, 그는 고타르 마을에서 현자의 수정을 빼앗고 황제까지 암살해 최고의 지위에 오르게된다. 악랄당한 고타르 마을의 생존자인 란디우스와 리키는 기자로프가 납치해 간 여동생 레이첼을 구출하기 위해 카콘시스 군인으로서 공주인 셀파닐, 안젤리나 등과 힘을 합쳐 연방과 연합군을 형성하고 기자로프를 쓰러뜨리기 위해 싸우게 된다. 그리고 마족의 왕자 보젤도 기자로프가 가진 현자의 수정을 노리고 행동을 개시하는데….

캐릭터 소개

시그마

기자로프에의해만들어진인조병. 개발코드Σ 066. 만들다 말았는지 아는 것이 거의 없는 바보가 되어 있다. 각성하자마자 같이 만들어진 람다와함께 레인폴스에게쫓기게된다. 시간이 흐를수록 기억을 되찾을것 같지만 결국 이야기의 마지막까지 아무것도 기억해내지 못한다.

람다

시그마의 남매와도 같이 만들어진인조병. 개발코드Λ 052. 시그마와 달리 마력을 높이기 위해만들어졌다. 데이터에의해아는 것은 많고 식물과 이야기를 나눌 수 있는 능력도 지니고있다. 하지만기계같은 차가운 태도는 동료들에게거부감을 느끼게한다. 머리색깔, 모양, 말투 등 아무리 봐도 아야나미 레이 같다. 다행히 그녀는 시그마와는 틀리게기억에 가족까지 찾게된다.

클라렛

엘사리아 대륙에서 대마술사 제시카를찾기 위해애렌스 대륙까지 건너온 갈자스 제국의 황녀. 온실속의 화초답지않은 활발한면도 보여주지만 남에게 의지만 하려는 성향이 있다. 그녀는 자신이 4년 전, 자기 아버지인황제를 죽인살해범의 공모자로수배되어 있는줄도 모르고 엘사리아로돌아가게 된다.

알프레드

연방 휘하 레이놀즈 지방 영주의 차남. 약하고, 겁 많고, 남에게만 의지하고, 돈은 넘쳐흘러 주체하지 못하는 전형적인 도련님 케이스다. 아버지의 살해범으로 형인 알버스에게 쫓겨 시그마 일행과 함께 행동하게 되면서 점차 성장해간다.

브렌다

비라쥬의 지시로 시그마와 람다에게 접근해오는 수수께끼의 인물. 여자들만의 용병단 대장을 맡고 있을 정도로 수완이 좋다. 랑그릿사와 알하자드에 집착하고 있는 그녀는 고대문명의 비밀을 알고 있는 것 같다. 레인폴스와는…

랜포드

4편에서도 활약한 연방의 장군. 본 편에서는 원수의 자리에 오르게된다. 아버지인 란펠트에게 버린 자식 취급받고 있다. 더구나 아버지가 가담해있는 삼국동맹과의 전투 도중 재상 랏셀에의해 감옥에 감금되는 처지가 되고 만다. 다 알고 있듯이 에릴리와는…

레인폴스

연방 휘하 로슈풀 지방의 영주. 기자로프 사후, 그에게 빼앗긴 영토를 되찾기 위해 삼국동맹을 결성한 장본인. 하지만 외모에서도 보이듯이 무엇인가를 감추고 있다. 계획에 필요한 재료로서 시그마와 람다를 쫓고 있다. 악역이지만 백성을 사랑할 줄 아는 훌륭한 통치자다.

오메가

시그마와 람다들과 같이 기자로프에 의해 만들어진 인조병. 개발코드 Ω 137. 시그마와 같은 비밀을 지니고 있다. 옛날에 시그마에게 넘버 원의 자리를 빼앗긴 것이 분해 계속 싸움을 거는 놈이다. 자기 말로는 자신이 시그마와 같은 결함품이 아닌 완성품이라는데 왜 맨날 지는 건지 모르겠다. 레인폴스에게 잡힌 이후 그에게 협력해 주고 있다.

비라쥬

브렌다에게 지시를 내리기도하고, 비공정을 빌려주기도하고, 마동포까지 사용하기도하는 의문의 남자. 레인폴스와 대립되는 세력을 이끌고 있는 듯 하다 과연 그의 정체는…. 필요할때 잘 나타나주는 멋진 조연중의 한 명. 동료가 되지 않는 것이 아쉽다.

기본 시스템 설명

작전준비 메뉴

병사배치 각 지휘관에게 용병을 고용시킨다. 본 편에서는 2종류의 용병이 섞여 고용될 수도 있다.

샵 무기와 아이템을 사고 장비 할 수 있다. 이제까지와는 달리 예쁜 상점 아가씨가 생겨서 돈이 부족해 아이템을 못사는 스트레스가 조금 덜어진다. 장비도 이 곳에서 함께 할 수 있게 되었다.

- 구입-상점에서 무기와 아이템을 살 수 있다. 시나리오가 진행되어도 판매하는 아이템이 누적되지 않으므로 제때에 사지 못하면 영영 살 수 없는 사태도 발생한다.
- 매매-가지고 있는 무기와 아이템을 정가의3/4의 가격으로 판다.
- 장비-소지하고 있는 무기와 아이템을 캐릭터별로 장비 한다. 이 곳에서 캐릭터의 능력 치도 볼 수 있다.

이제야 상점 같은 분위기가

지휘관배치 시나리오 별로 지정된 위치에 지휘관을 배치한다. 초반 배치로 승부가 판가름나는 곳도 있으니 신경써야 하는 부분이다.

SAVE 시나리오 클리어 후, 전투 준비, 전투 도중의 게임 데이터를 세이브 할 수 있다

LOAD 세이브한 데이터를 로드한다.

출격 시나리오 별 전투를 시작한다.

전투 커맨드 메뉴

랑그릿사 5는 전작부터 판단력이 높은 사람부터 행동을 할 수 있는 턴 제를 채택하고 있다. 1턴은 50 카운트(C)로 정해져있고 각 부대는 '100-지휘관의 판단력' 카운트마다 행동을 할 수 있다. 판단력이 75라면 25카운트마다 행동을 할 수 있는 것이다. 적절한 커맨드로 이 카운트를 조절할 수 있으니 잘 알아두도록 하자.

이동 선택된 유니트를 이동시킨다. 이동범위는 두 가지로 나뉘는데 아래의 행동 게이지 설명을 참조하도록.

공격 니트가 공격을 한다. 선택하면 공격범위가 표시된다. 궁병을 제외하고는 상대 유니트에게 근접해야 공격이 가능해진다.

치료 지휘관의 HP를 3회복시킨다. 그 동안은 한 턴간 행동할 수가 없다. 적 지휘관은 HP가 7이 되면 대개 이 커맨드를 쓰므로 잘 알아두자.

소환 소환 마법을 익혔다면 소환을 할 수 있다.

지령 각 모드별로 용병의 행동을 자동으로 처리할 수 있다.

마법 유니트가 습득하고 있는 마법을 쓸 수 있다. 이 커맨드를 선택하면 주문을 외우는데 시전 시간이 걸린다. 각 마법마다 설정되어 있는 시전 카운트가 지나면 마법을 실행시킬 수 있는데 이때 B버튼을 누르면 대기와 취소 두 가지의 메뉴가 나온다.

자동 지령과 비슷한 것으로 선택하면 용병이 상황에 맞춰서 행동한다. 물론 아닐 수도 있다. 용병을 일일이 다 이동시키는 게 귀찮다면 이것을 사용하도록 하자.

대기 부대의 행동을 15C 늦출 수 있다. 이 사이 행동 게이지를 모을 수 있다.

히로인 시스템

여전히 히로인 시스템이 존재한다. 게임 중간중간에 나오는 선택문으로 각 여성 캐릭터들의 호감도를 올려 사랑이 이뤄질 수 있는데 단순해진 만큼 난이도가 높아져 있다. 듣기 좋은 소리만 해서는 그녀와의 엔딩을 볼 수 없으니 여성들의 심리상태를 잘 파악하자. 참고로 말해두지만 아무하고도 이뤄지지 않은 상태로 최종 시나리오를 클리어 하면 기다리는 건 배드 엔딩이다. 주인공이 죽게된다. 살고 싶다면 분발하자.

이것이 달라졌다!

기본적인 시스템은 전작과 달라지지 않았지만 보다 전략적인 전투를 위해 추가된 부분이 있으니 잘 알아두도록 하자.

행동 게이지가 생겼다

전투 화면의 좌측 하단을 보면 노란색과 빨간색이 함께 있는 게이지가 보일 것이다. 이것이 행동 게이지로 현재 그 유니트의 행동량을 나타낸다. 랑그릿사 5에는 이동과 공격에 행동량이 정해져 있다. 노란부분이 이동공격을 할 수 있는 최대 이동에 필요한 행동량이고, 빨간부분은 공격에 필요한 행동량이다. 이동이나 공격을 하면 그만큼 게이지를 소모하게된다. 이동의 경우 선택하면 이 게이지 한 칸 분의 이동 범위가 나타난다.

게이지가 보이는가?

밝은 부분이 이동공격을 할 수 있는 범위이고 어두운 부분은 게이지 한 칸을 다 쓴 이동범위다. 이동공격 범위의 어딘가도 노란색 게이지가 다 소모되는 것은 아니다. 이 범위는 게이지와 같이 환산되는 것으로 움직인 만큼만 게이지가 소모된다. 즉, 이동공격을 하고 게이지가 남아있다면 그 만큼을 또 이동할 수 있는 일격일탈의 전법이 가능해진 것이다. 게다가 이 게이지는 전투 커맨드의 대기를 이용해 저장까지 할 수 있으므로 일격일탈의 전법은 더욱 중요해 진다. 저장할 수 있는 양은 게이지의 위 ,아래에 있는 화살표로 알 수 있고 그 기준은 부대 안에서 가장 적은 게이지를 가진 사람을 기준으로 한다. 최대 저장량은 게이지 한 칸 정도로 지휘관은 저장할 수 없다.

용병을 섞어서 고용할 수 있다

언제나 한 부대에 한 종류의 용병만을 고용할 수 있었지만 이젠 2종류의 용병을 섞어서 고용할 수 있다. 때문에 병사의 상성을 이용한 전투도 더욱 어려워 졌다. 용병을 섞어서 고용하는 것은 처음부터 되는 것이 아니고 용병 혼재의 스킬을 습득해야 한다. 하지만 이 스킬은 초반에 습득할 수 있으니 걱정 말도록. 혼합고용은 상성에 반대되는 용병을 고용하는 것이 좋다.

지휘범위로 들어가자!

지휘관의 지휘범위 안에 있다면 지휘 수정치가 적용되는 것은 변함없지만 이 지휘범위와 거리에 의해서도 수정치가 적용된다. 범위 안에 들지 못하면 원래 수정치에서 -10이 되는데 거리가 멀어지면 멀어질수록 더욱 다운되는 것이다. 범위 안에 들지 못하면 수정치가 아예 0이 되는 것보다는 낫지만 그래도 같은 값이면 다홍치마라고 범위 안에는 꼭 들도록 하자.

클래스 표

레벨이 10이 될 때마다 클래스 체인지를 하게된다. 미리 계획을 짜고 성장시키는 것이 좋다. 만일 룬 스톤을 장비한 채로 레벨 10이 되면 처음부터 다시 클래스 체인지 시킬 수도 있다. 숨겨진 클래스도 있으니 열심히 레벨을 올리자. 지휘관만 죽이면 부대가 전멸하지만 각 용병의 경험치는 절반썩밖에 못 얻으니 될 수 있으면 용병부터 처리하는 습관을 들이자.

람다

람다는 물론 마법계열로 키워지는데 공격이냐 회복이냐는 잘 선택하도록 하자. 그런데 랑그릿사에 공격마법이 얼마나 효용이 있는지는 모르겠다.

- 위록
  - 세먼
    - 서머너
      - 위저드
      - 아크메이지
      - 세인트
      - 하이프리스트
    - 메이지
    - 프리스트
  - 클레릭

마법일람

분류	이름	속성	대상	사정거리	MP	시전시간	효과설명
공격마법	화이어	화염	적 1유니트	28	1	11	불의 탄환이 적을 향해 날아간다
	화이어 볼	화염	범위안 적유니트	20	3	19	대기중에 대폭발을 일으켜 적에게 데미지를 준다
	프리즈	냉기	적 1부대	21	4	16	강력한 냉기를 쏘아 적을 얼린다
	브리자드	냉기	범위안 적유니트	13	7	26	극지적인 눈보라를 일으켜 적을 얼린다
	썬더	벼락	적 1부대	27	5	16	적의 머리 위에 벼락을 떨어뜨린다
	썬더스톰	벼락	범위안 적유니트	16	7	23	뇌운을 불러 천둥번개를 동반한 폭풍을 일으킨다
	윈드커터	바람	적 1유니트	32	2	11	진공의 칼날을 일으켜 적을 베어 버린다
	토네이도	바람	범위안 적유니트	23	9	31	바람을 조종하여 거대한 회오리를 발생시킨다
	어스퀘이크	대지	범위안 적유니트	O	16	56	땅의 정령을 움직여 대지를 격렬하게 진동시킨다
	메테오	물리	범위안 적유니트	25	14	61	이계로부터 운석을 소환해 목표에 낙하시킨다
	홀리블레이즈	신성	범위안 적유니트	10	6	31	신성한 불꽃을 쏘아 적을 태워버린다
	턴언데드	신성	범위안 적유니트	O	7	16	범위 내에 있는 지휘관 이외의 언데드를 소멸시킨다
	MP드레인	암흑	적 1유니트	19	1	26	적으로부터 MP를 빼앗는다
	블래스트	물리	적 1유니트	9	12	31	강력한 창 모양의 에네르기탄을 발사한다
공격보조	슬립	암흑	범위안 적유니트	13	6	31	범위내의 적을 잠들게 한다
	컨퓨즈	암흑	적 1부대	13	3	16	혼란시켜, 무차별 공격을 하게 한다
	존	암흑	적 1부대	20	5	26	지휘 수정을 1/2로 만든다
	뮤트	암흑	적 지휘관	19	3	21	적의 마법을 봉인한다
	데크라인	암흑	적 1부대	23	4	26	적의 마법내성 절대치 -30
	슬로	암흑	적 1부대	25	6	26	적의 명령실행을 1턴 늦게 한다
	바인드	암흑	적 1부대	29	2	26	적의 MV를 0으로 만든다.
방어마법	프로텍션1	—	아군 1부대	21	2	1	1부대 전원의 방어력을 + 3
	프로텍션2	—	아군 1부대	21	4	16	1부대 전원의 방어력을 + 5
	어택1	—	아군 1부대	21	2	1	1부대 전원의 공격력을 + 3
	어택2	—	아군 1부대	21	4	16	1부대 전원의 공격력을 + 5
	퀵	—	아군 1부대	26	1	6	1부대 전원의 MV를 + 5
	레지스트	—	아군 1부대	25	3	16	1부대 전원의 마법내성 절대치 + 30
회복마법	힐 1	—	범위안 아군유니트	19	2	1	범위내 유니트의 HP를 3회복
	힐 2	—	범위안 아군유니트	19	6	26	범위내 유니트의 HP를 전부 회복
	포스힐	—	아군 1부대	30	3	1	1부대의 HP를 3회복
	포스힐2	—	아군 1부대	30	5	16	1부대의 HP를 전부 회복
	파인	—	범위안 아군유니트	30	3	6	범위내 유니트의 스테이터스 회복
기타	어게인	—	아군 1부대	15	4	26	지정부대가 행동 가능
	텔레포트	—	아군 1부대	33	8	31	범위내의 부대를 텔레포트
	콰이어트	—	적/아군 전부대	—	20	51	마법과 소환을 사용불능으로 만든다
	블레스	—	아군 전 지휘관	—	15	71	매 턴 지휘관의 HP를 1회복

■ 사정거리가 0인 것은 맵 전체를 범위로 두는 것이다. 콰이어트와 블레스는 500C(10턴)간 효과가 지속된다. 마법의 대상이 범위 안에 다 안 들어와도 한 유니트만 범위에 있으면 모두 공격할 수 있으니 잘 알아두자.

소환 마법 일람

분류	필요MP	이름	AT	DF	MP	지력	MV	속성	마법&스킬
소환마법1	7	슬레이프닐	27	18	O	18	18	특수기병	없음
	7	픽시	18	16	14	40	16	비병	뮤트/슬립/힐1/해독능력
소환마법2	14	진	25	22	25	40	15	정령	윈드커터/토네이도
	14	발키리	24	19	32	62	13	보병	썬더스톰/퀵/어택2
소환마법3	20	프레이어	26	24	40	75	16	비병	홀리블레이즈/슬립/어택2/포스힐2/해독능력
	20	피닉스	29	22	20	35	16	대공비병	화이어/화이어볼/해독능력
소환마법4	8	스파이더	25	15	O	13	16	특수기병	마비공격4/독공격3
	8	혼트	22	13	15	26	11	영	MP드레인/프리즈/해독능력/마비공격2
소환마법5	17	메두사	27	18	15	28	12	보병	존/데크라인/석화공격4
	17	리리스	26	18	35	45	11	마족	화이어볼/슬립/레지스트/힐1
소환마법6	24	펜릴	33	21	O	25	16	특수기병	없음
	24	엘문갈드	32	25	O	20	14	독공격4	독공격4

■ 소환마법은 각 레벨 당 하나의 소환수를 선택할 수 있다. 소환수는 하나만 불러낼 수 있으며 새로운 소환수를 부르면 이전의 소환수는 사라진다. 마법을 쓸 수 있는 소환수들은 자신의 행동량보다 적은 시전시간으로 마법을 쓸 수 있는 것에 한해서 시전시간 없이 직접 발동시킬 수 있다.

용병 상성(相性)표

공격/방어	보병	상륙병	기병	불사기병	창병	승려	신관전사	대마승려	비병	비궁병	대공비병	불사보병	영	마족	겔
보병			×	×	●										
상륙병			×	×	●										
기병	●	●			×	●	●	●							
불사기병	●	●			×		○								
창병	×	×	●	●		▽	▽	▽							
승려			×		○						●	●	○	○	○
신관전사			×	▽	○						○	○	○	○	○
대마승려			×	○	○						●	●	●	●	●
대공비병									●	●					
불사보병			×	×	○	×	▽	×							

● ●… 매우 유리함 ○…유리함 ▽…불리함 ×…매우 불리함
수상 궁병, 궁병, 기계궁병, 장거리 궁병, 궁기병, 용, 정령은 상성이 없다. 다만 궁병 계열은 직접공격과 마법에 매우 약하니 주의하자.

스킬 일람

스킬명	대상	사용유니트	효과
용병혼재	부대	지휘관	2종류의 용병을 섞어서 고용할 수 있다
검장비	자신	지휘관	클래스의 관계없이 검장비 가능
금속갑옷장비	자신	지휘관	클래스에 관계없이 금속갑옷장비 가능
마술도구장비	자신	지휘관	클래스에 관계없이 마술도구장비 가능
인술	자신	지휘관&용병	금지지형을 제외한 장애물을 넘어서 이동 가능
크리티컬	자신	지휘관&용병	크리티컬확률을 상승
리제네레이트	자신	지휘관	매턴 지휘관의 HP가 1회복
힐링	용병	지휘관&용병	매턴 부대내 용병의 HP가 1회복
판단력상승	자신	지휘관	지휘관의 판단력이 + 3
준족	부대	지휘관	MV가 + 2(용병 포함)
해독능력	자신	지휘관&용병	독, 석화, 마비 무효화

스킬명	대상	사용유니트	효과
독공격1	적 한 명	지휘관&용병	공격후, 상대를 2%확률로 독 상태로 만든다
독공격2	적 한 명	지휘관&용병	공격후, 상대를 4%확률로 독 상태로 만든다
독공격3	적 한 명	지휘관&용병	공격후, 상대를 6%확률로 독 상태로 만든다
독공격4	적 한 명	지휘관&용병	공격후, 상대를 8%확률로 독 상태로 만든다
마비공격1	적 한 명	지휘관&용병	공격후, 상대를 2%확률로 마비 상태로 만든다
마비공격2	적 한 명	지휘관&용병	공격후, 상대를 4%확률로 마비 상태로 만든다
마비공격3	적 한 명	지휘관&용병	공격후, 상대를 6%확률로 마비 상태로 만든다
마비공격4	적 한 명	지휘관&용병	공격후, 상대를 8%확률로 마비 상태로 만든다
석화공격1	적 한 명	지휘관&용병	공격후, 상대를 2%확률로 석화 상태로 만든다
석화공격2	적 한 명	지휘관&용병	공격후, 상대를 4%확률로 석화 상태로 만든다
석화공격3	적 한 명	지휘관&용병	공격후, 상대를 6%확률로 석화 상태로 만든다
석화공격4	적 한 명	지휘관&용병	공격후, 상대를 8%확률로 석화 상태로 만든다

■ 누적되는 것은 크리티컬 뿐, 그 이외의 스킬은 누적되지 않는다. 또 용병이 가지고 있을 경우에도 누적되지 않는다. 독공격1이나 독공격3 등의 똑같은 속성의 스킬은 확률이 높은 쪽이 우선이다. 독과 마비 같은 다른 속성의 스킬은 또 다른 확률 계산을 한다.

캐릭터 메이킹에 대해서

게임을 시작하면 기자로프 마도 연구소의 연구원인 듯한 여성이 나와서 기자로프에게 주인공의 능력을 지시해 달라고 한다. 플레이어는 잠시 기자로프가 되는 것이니 그의 성격대로 주인공을 만드는 일도 한 번 해보자.

예쁜 부하를 둔 기자로프가 부럽다

질문 4에서 질문 9-3을 통과하지 않은 경우 질문 10 다음에 강제적으로 질문9-3으로 가게된다. 이 경우질문 내용은 바뀌지 않고질문 11로 가게된다.

질문1 우선 최종 성장형태의 설정을 합니다. 4개의 금속중에서 3개를 비약액속에 석였습니다. 불필요한것을 선택해주십시오.

- 금-소드 마스터 다음에 숨겨진 클래스로
- 은-제 1 후보 다음에 숨겨진 클래스로
- 동-제 2 후보 다음에 숨겨진 클래스로
- 철-제 3 후보 다음에 숨겨진 클래스로

(표 1, 2 참고)

질문2 소체(素)의 성장요소를 설계하기 위해 정령력(精靈力)의 영향을 결정합니다. 우선 가장 강하게영향받고 싶은 정령을 선택해 주십시오.

- 地:놈
- 水:윈디네
- 火:사라맨더
- 風:실프

(3개를 차례로 선택한다. 표 1, 2 참고)

질문3 수호성좌를 새겨 넣은 보석을 사용해서 소체의 능력을 높입니다. 우선 수호 성좌를 결정해주십시오.

- 수호성좌를 선택한다 (표 3,4 참고)

질문4 다음은 보석을결정해 주십시오.

- 보석을 선택한다.

(표 3, 4 참고)

질문5 이제 소체의 행동 패턴을 입력합니다. 특징을 가장 잘 나타내고 싶은 것을 선택해주십시오.

- 상냥함 -DF+1/특정 동료의 파라메터가 변화(질문 6-1로)
- 결단력-공격소비+2/소비수정+1 (질문 6-2로)
- 용기-AT+1/지력+1/최대MP+3(질문 6-3로)
- 강함-AT+2/DF+1(질문 6-4로)

질문6-1 그가 우정이라는 것에 마주쳤을 때의 반응을 설정해 주십시오. 어떻게 할까요?

- 능동적 반응-지력+6/AT수정+2/특정 동료의 패러미터가 변화(질문 7-2로)
- 수동적 반응-지력+4/DF수정+2/특정 동료의 패러미터가 변화(질문 7-1로)
- 회의적 반응-지력+3최대MP+5/암흑내성+12/MP드레인을 습득/특정 동료의 패러미터가 변화(질문 7-3로)
- 무반응-지력+2/최대MP+4/슬로&바인드를 습득/특정 동료의 패러미터가 변화(질문 7-4로)

질문6-2 소체가 커다란 벽에 부딪혀 절망했을 때 도와주는 것은 무엇입니까?

- 부단한 의지-지력+2/MR수정+2/전체내성+2(질문 7-3로)
- 연인과 친구-질문 7-2의 답으로 능력변화(질문 7-2로)
- 시간의 흐름-소지액+77(질문 7-4로)
- 신의 기적-신성내성+15/크리티컬 습득/소지액+7/크로스를 입수(질문 7-1로)

질문6-3 용기를 내는 원동력이 되는 감정은 다음 중 어느 것입니까?

- 우정과 사랑-큐어를 습득/특정 동료의 패러미터가 변화(질문 7-2로)
- 불굴의 투지-지력+2/MR수정+2/전체내성+2(질문 7-3로)
- 무사(無私)의 마음-DF+2/전체내성+1(질문 7-1로)
- 강한 집념-AT+2/AT수정+1(질문 7-4로)

질문6-4 힘에 대해 정의해 주십시오.

- 총명한 두뇌-지력+6/최대MP+3(질문 7-4로)
- 높은 전투능력-AT수정+1/DF수정+1(질문 7-3로)
- 강한 정신력-전체내성+5(질문 7-1로)
- 인간의 능력을 발휘시키는 지도력-질문 7-2의 답으로 능력변화(질문 7-2로)

질문7-1 빛의 여신과 혼돈의 신에 대한 자세를 설정해 주십시오.

- 빛의 여신을 신봉-MP수정+3/신성내성+15/암흑내성+5(질문 8-1로)
- 혼돈의 신을 신봉-AT+1/암흑내성+30/신성내성-10(질문 8-4로)
- 신을 믿지 않는다. -AT수정+1/DF수정+1(질문 8-3로)
- 소체의 의지에 맡긴다. -질문 8-1의 답으로 능력변화(질문 8-2로)

질문7-2 소체가 좋아할 색을 골라 주십시오.

- 자주색-특정 동료의 패러미터가 변화(질문 8-1로)
- 백색-특정 동료의 패러미터가 변화(질문 8-3로)
- 황색-특정 동료의 패러미터가 변화(질문 8-4로)
- 적색-AT+1/DF+1/전체내성+2(질문 8-2로)

> 이전의 질문이 이 질문에 의해 변화되는 것이라면 '특정 동료의 파라메타가 변화'의 효과가 추가된다.

질문7-3 각 동료이 가진 능력을 소체의 전투 패턴에 프로그램 합니다. 다음 중 하나를 선택해 주십시오.

- 호랑이-AT+4/DF+2/AT수정-1/DF수정-1(질문 8-1로)
- 늑대-AT-1/DF-1/AT수정+2/소비수정+1(질문 8-4로)
- 말-MV+2/MV수정+2(질문 8-3로)
- 매-MV+2/공격소비+2(질문 8-4로)

질문7-4 소체의 성장도중 흥미를 갖는 분야를 설정합니다. 다음 중에서 선택해 주십시오.

- 부와 권력-소지액+50/넥클래스를 입수(질문 8-3로)
- 영원한 아름다움-지력+3/특정 동료의 패러미터가 변화(질문 8-2로)
- 잊혀진 지식-지력+6/최대MP+4/존을 습득(질문 8-1로)
- 패자의 전술-DF수정+1/최대용병수+1/특정 동료의 패러미터가 변화(질문 8-4로)

질문8-1 소체가 힘을 각성한 때, 그 힘을 무엇을 위해 씁니까?

- 모든 것을 지배하기 위해-지력+1/최대용병수+1/검장비을 습득(질문 9-1로)
- 신이 되기 위해-공격소비+4(질문 9-4로)
- 평화를 가져오기 위해-DF+1/지력+4(질문 9-2로)
- 사람들의 행복을 위해-MR수정+2/특정 동료의 패러미터가 변화(질문 9-3로)

> 이 전의 질문이 이 질문에 의해 변화되는 것이라면 다음이 추가된다.
> - 모든 것을 지배하기 위해-AT수정+1/소비수정+2
> - 신이 되기 위해-AT+1/MV+2
> - 평화를 가져오기 위해-DF+1/DF수정+1/MR수정+1/전체내성+1
> - 사람들의 행복을 위해-특정동료의 파라메타가 변화

질문8-2 남자의 정의를 말해 주십시오.

- 뜨거운 혼을 내뿜는 자-최대MP+2/힐1을 습득(질문 9-4로)
- 강철같은 육체를 가진 자-DF+1/전체내성+2(질문 9-3로)
- 사랑을 위해서 싸우는 자-AT수정+2(질문 9-2로)
- 정의를 고수하는 자-DF수정+1/MR수정+1(질문 9-1로)

질문8-3 전투에 임하는 소체의 가장 바람직한 심리상태를 결정합니다. 다음 중에서 선택해주십시오.

- 본능이 시키는 대로 싸운다. -AT+2/AT수정+1/지력-2/MR수정-2/전체내성-2(질문 9-4로)
- 복수심에 가득 찬 상태에서 싸운다. -지력+4/AT+2/DF-1(질문 9-3로)
- 명령 수행을 위해서 자신을 버리고 싸운다. -AT-1/DF-1/지력+2/AT수정+1/DF수정+1/MR수정+2/전체내성-2(질문 9-1로)
- 싸움을 좋아하지 않아, 자기방어수단으로만 싸운다. -지력+4/최대MP+6(질문 9-2로)

질문9-4 소체가 자랑하는 전술은 다음 중 어느 것에 적합합니까?

- 기습작전-AT-1/DF-1/MV+2/AT수정-1/DF수정-1/MV수정-1/크리티컬 습득(질문 9-3로)
- 물량작전-최대용병수+1/소지액+30/특정 동료의 패러미터가 변화(질문 9-2로)
- 정보전-AT-1/DF-1/지력+2/공격소비+2/소비수정+2(질문 9-1로)
- 심리전-지력+2/최대MP+6(질문 9-3로)

질문9-1 사령관으로서의 자질을 설정합니다. 자랑하는 부대의 타입을 선택해 주십시오.

- 소수정예-AT수정+1/DF수정+1/MR수정+1/최대용병수-1
- 개인의 힘은 약해도 대부대-AT수정-1/DF수정-1/MR수정-2/최대용병수+2
- 지휘관인 자신이 강하다. -AT+2/DF+2/AT수정-1/DF수정-1/MR수정-2/전체내성+3
- 지휘에 충실히 따르는 부대-MV수정+2/소비수정+2

질문9-2 사령관으로서의 행동패턴을 설정합니다. 적에게 기습을 받았을 때에면 행동을 취하도록 설정합니까?

- 후퇴해 전열을 가다듬는다. -MV+2/MV수정+2
- 그 자리에서 반격한다. -AT수정+1/소비수정+1/어택1을 습득
- 그 상태로 방어하고 전열을 기다듬는다. -DF수정+1/MR수정+2/프로텍션1을 습득
- 시간을 들여서라도 적의 규모를 조사해 대응-지력+3/최대MP+4/힐1을 습득

질문9-3 다음 중 하나만 개조 수정합니다. 선택해주십시오.

- 무력-AT+2/DF+1
- 지력-지력+5/최대MP+5/전체내성+3
- 통솔력-공격소비-2/소비수정+2
- 매력-최대용병수+1/특정 동료의 패러미터가 변화

> 질문 4에서 에이말드를 선택하고 순서대로 이 질문까지 온 경우 아래의 효과가 추가된다. 하지만 질문 10에서 이 질문으로 온 경우는 아래의 효과만 적용된다.
> - 무력-AT+2/DF+1
> - 지력-지력+5/최대MP+5/전체내성+3
> - 통솔력-공격소비+2/소비수정+2
> - 매력-최대용병수+1/특정 동료의 파라메타가 변화

질문9-4 소체의 기본능력을 끌어내기 위해 사람이 가진 본능을 자극합니다. 어느 부분을 자극합니까?

- 포식욕구-DF+2
- 수면욕구-지력+2/최대MP+3/슬립을 습득
- 공격욕구-AT+2/공격소비+1
- 성적욕구-컨퓨즈를 습득/특정 동료의 패러미터가 변화

질문10 세부설정을 조정합니다. 소체가 구하는 이상은 다음 중 어떤 것에 적합합니까?

- 가령 아군이 전멸할지라도 그만은 살아서 돌아온다. -AT+4/DF+5/전체내성+10/특정 동료의 패러미터가 변화
- 동료를 살리기 위해 스스로 사지(死地)로 향한다. -AT-2/DF-2/특정 동료의 패러미터가 변화
- 기밀보존을 위해서는 동료조차 죽인다. -AT+5/DF+2/특정 동료의 패러미터가 변화
- 임무수행보다 인명을 우선 시 한다. -DF+1/DF수정+2/MR수정+3/특정 동료의 패러미터가 변화

질문11 마지막으로 소체 배양 중에 사용할 학습 프로그램으로 특별히 중점을 둘 것을 선택해주십시오.

- 신학-지력+4/최대MP+2/DF수정+1/힐1&레지스트를 습득
- 마술-지력+4/최대MP+2/AT수정+1/화이어&프리즈를 습득
- 방어전술-AT+2/DF+1/DF수정+1/MR수정+2/프로텍션1을 습득
- 공략전술-AT+3/AT수정+2/어택1을 습득

랑그릿사 5

C버튼을 눌러 장비를 선택한다.

주인공의 클래스는 질문 1과2로 결정된다. 질문 1에서 각각의 금속은 주인공의 숨겨진 클래스에 대응하고 있다. 즉, 선택한 금속이 대응하는 클래스 체인지의 루트는 사용되지 않는다. 또 질문 2에서는 각 정령들이 전직 후보에 대응된다.

표 2

	제1후보(地)	제2후보(水)	제3후보(火)	제4후보(風)
1단계	실버나이트	캡틴	소서러	호크로드
2단계	브레이브나이트	서펜나이트	메이지	드래곤나이트
3단계	나이트마스터	서펜로드	아크메이지	드래곤로드
숨겨진 클래스	???	???	???	???

질문 3과4는 주인공의 능력치에 영향을 준다. 각 수호성좌와 보석의 능력은 표 3과 4를 참조하자. 이 각각의 수호성좌와 보석, 그리고 선택한 정령은 서로 대응이 되면 <표 6>과 같이 또 다른 능력치의 변화가 생기고 대응되지 않을 경우에는 그만큼 능력치가 다운된다. 각각의 대응은 <표 5>를 참고하자.

주인공의 클래스 체인지는 미리 볼 수 있다

표 3

수호성좌	변화하는 능력
마령궁(磨羚宮)	DF + 2/DF수정 + 1/최대용병수-1
보병궁(寶甁宮)	AT + 1/지력 + 6/최대용병수-1/암흑내성 + 7
쌍어궁(双魚宮)	DF-1/지력 + 2/MP + 2/DF수정-1/특정 동료의 패러미터가 변화
백양궁(白羊宮)	AT + 1/DF-1/판단 + 3
금우궁(金牛宮)	지력-4/DF수정 + 1/전체내성 + 3
쌍아궁(双兒宮)	지력 + 7/최대MP + 4/전체내성-3
거해궁(巨蟹宮)	DF-1/MR수정 + 4/최대용병수 + 1
사자궁(獅子宮)	AT + 1/DF + 1/지력-3/AT수정 + 1
처녀궁(處女宮)	AT수정-1/DF수정 + 1/전체내성 + 4
천칭궁(天秤宮)	지력-4/MR수정 + 3/최대용병수 + 1
천령궁(天玲宮)	AT + 2/DF + 2/지력 + 4/DF수정-1
인마궁(人馬宮)	AT + 1/DF + 1/MV + 2/전체내성-6(물리내성 제외)

표 4

수호성좌	변화하는 능력
보석	변화하는 능력
오닉스	홀리블레이즈를 습득/특정 동료의 패러미터가 변화
아메시스트	지력 + 3/특정 동료의 파러메터가 변화
루비	MR수정-8/전체내성-8/리제네레이트를 습득
에메랄드	질문 9-3의 답으로 능력변화
토파즈	AT-2/DF-2/리제네레이트를 습득
아쿠아마린	냉기내성 + 15/특정 동료의 패러미터가 변화
옵시디언	AT + 1/판단력 상승&크리티컬 습득
스기라이트	텔레포트 습득가능
가넷	특정 동료의 패러미터가 변화
마라카이트	해독능력을 습득
아게트	암흑내성 + 15/크리티컬을 습득
사파이어	신성내성 + 5/아크엔젤 고용가능

표 5

수호성좌	속성	대응되는 보석
마령궁	地	오닉스/옵시디언
보병궁	風	오닉스/옵시디언
쌍어궁	水	아메시스트/스기라이트
백양궁	火	루비/가넷
금우궁	地	에메랄드/마라카이트
쌍아궁	火	토파즈/아게트
거해궁	水	아쿠아마린/사파이어
사자궁	火	루비/토파즈
처녀궁	地	토파즈/아게트
천칭궁	風	에메랄드/마라카이트
천령궁	水	루비/가넷
인마궁	火	아메시스트/스기라이트

표 6

능력	변화치
AT	1
DF	1
MP	2
판단	2
공격소비	2
AT수정	2
DF수정	1
MR수정	1
소비수정	2

능력	변화치
불꽃내성	1
냉기내성	6
땅 내성	6
바람내성	6
벼락내성	6
신성내성	6
암흑내성	6
물리내성	6
최대용병수	1

PC에 넣으면!

랑그릿사 3편부터 PC에 CD를 넣으면 무언가(?)가 있었다. 바로 우루시하라의 멋진 그림이! 이번에도 어김없이 들어 있다. 각 캐릭터의 프로필로 쓰인 그림들이… 그 외에는 왜 들어있는지 이해할 수 없는 몇 가지 문서와 엔딩곡 '별과 같이'(ほしのように)의 가사가 들어 있다. 한 번 PC에도 굴려보시길.

시나리오별 공략

시나리오 01 '각성'

- 승리조건: 주인공과 람다가 연구소를 탈출, 적의 전멸
- 패배조건: 주인공과 람다의 사망

신비로운 광채와 돌기둥이 보이는 곳. 어딘지 알 수 없는 이 곳에서 무엇인가 일어나려고 하는 것을 기계음성이 가르쳐주고 있다. 바로 우리의 주인공이 깨어나는 것이다.

주인공 : ... 우... 웅...
목소리 : ... 시그마...
주인공 : ... 우... 우...
목소리 : ... 시그마
주인공 : ... 자게해줘. 아직 일어나고 싶지 않아...
목소리 : 일어나요 시그마.
주인공 : 누구냐?
여성 : 확실히 눈을 뜬 것 같군요. Σ066.
주인공 : 시그마라고?
여성 : 당신의 개발코드죠. Σ066. 나는 Λ052. 람다라고 불러도 좋아요.
주인공 : ... Σ066... Λ052...람다...?
람다 : 어떻게 된거죠? Σ066...시그마라고 부르게 해줘요. 나에게 검을 들이대서 어떻게 할 작정?
주인공 : 핫!? 어째서 나는 검을... 몸이 제멋대로 반응해서...
람다 : 나를 벨 거예요? 베지 않을 거예요? 베지 않을 거라면 검을 내려놓고 벨 거라면 빨리 베세요.
주인공 : 잠깐 기다려! 적인지 어떤지도 모르는 상대를 벨 까닭이 없잖아?
람다 : 적은 아니예요.
주인공 : 그러면 누구지?
람다 : 그래요. 당신의 남매 같은 거예요.
주인공 : 남매...?
람다 : 그래요. 같은 배양 탱크 속에서 만들어진 존재. ...당신 눈치채고 있지 않았나요? 그렇지 않으면 교육을 받지 않았나?
주인공 : 잠깐 기다려 줘! 대체 무슨 말을 하고 있는 거야? 설명해 줘!
람다 : 교육을 받지 않았군요. 좋아요 가르쳐 주죠... 여기는 마도 연구소. 여러 가지 마도연구를 행하고 있는 곳이예요. 데이터에 의하면 당신은 전투능력을 높이기 위한, 나는 마력을 높이기 위한 실험에서 만들어졌어요. 방금 나에게 검을 들이댄 것은 그 실험의 성과일지도 모르죠.
주인공 : 누가, 어떤 목적으로 우리들을 만들어낸 거지?
람다 : 우리들의 마스터는 기자로프 원수예요.
주인공 : 그러면 그 기자로프는 누구고, 무엇을 위해 이런 실험을 한 거지?
람다 : 몰라요. 레겐부르크 연방왕국의 원수라는 것밖에 데이터에 없어요. 그런데 시그마.
주인공 : 그런 이름으로 부르지마! 나는 그런 이름이 아니야!
람다 : 그러면 어떻게 부르면 되죠?

여기서 주인공의 이름을 입력할 수 있다. 공략은 그냥 시그마로 하겠다.

시그마 : 알았어. 시그마라고 불러도 상관없어. ...그런데 뭐지?
람다 : 이제부터 어쩔 거예요? 계속해서 이러고 있을 작정?
시그마 : 그렇군...
기계음성 : 연구소 내에 침입자 있음. 연구소 내에 침입자 있음. 침입자는 다수. 전원 무장하고 있습니다.
람다 : ...아무튼 적인 것 같네요. 데이터에 의하면 마스터에게는 적이 많은 것 같기 때문에, 이제 이곳은 머무를 수 없어요.
시그마 : ...후우, 갈까? 람다?

시그마가 최초로 만난 존재 '아이너미' 람다

완결편답게 처음부터 참신한 전개다. 암만 봐도 아직 정신 못 차린 것 같은 시그마를 데리고 나오는 람다. 이들은 4편에서 이미 고인이 된 기자로프가 만든 인조인간이었다. 아직 이 시점에서는 죽지 않은 것 같군, 하여간 적들은 이미 연구소 내부로 들어왔다. 누구냐하면 바로 본편의 악역을 맡은 레인폴스와 아이젤. 이들은 기자로프가 만든 인조인간을 노리고 이곳에 침입해왔다. 그리고 마침 눈앞에 시그마와 람다가 나타난다. 자아, 첫 전투다. 랑그릿사의 첫 전투, 즉 도망치는 전투다. 승리조건의 적의 전멸 따위는 허울 좋은 이름뿐임을 다들 알고 있겠지? 뭐 운이 억수로 좋으면 이길지도 모른다. 하지만 스토리대로 잽싸게 맵 좌측 상단의 출구로 도망치자. 도중에 적 지휘관 한 명 정도는 맛배기로 해치우자. 무엇보다도 경험치가 중요한 이 게임이 아니던가? 도망치는 도중 갑자기 오메가라는 인조인간 하나가 각성해서 멋모르고 레인폴스에게 덤빈다. 당연히 결과는 참패! 그런데 녀석은 " 랑그릿사만 있어도 이런 녀석 쯤..." 이라는 묘한 말을 한다. 아무튼 적의 주의를 끌어 준 오메가에게 감사하며 출구에 다다르면 이번에는 람다가 식물의 힘을 이용해 추격을 막는다. 무사히 마도연구소를 빠져나온 두 사람. 시그마는 오메가를 두고 온 것을 걱정하지만 람다는 자신이 방해가 된다면 당신도 언제든지 먼저 도망치라고 말한다.

> 그렇게 하지.
> 나는 무정한 사람이 아니야

두 개의 선택문이 나온다. 시작이다. 히로인 시스템! 취향에 따라 선택하자. 어떤 취향? 그리고 전투의 기본 지식에 대해 가르쳐 주는데 앞에서 설명한 것들을 못 믿겠다는 분들은 확인해보록. 우선은 마스터를 만나기 위해 둘은 레겐부르크로 여행을 시작한다.

레인 폴스는 람다의 능력에 만족해 한다

시나리오 02 추격

- 승리조건: 주인공과 람다가 서쪽으로 탈출, 아이젤의 격파
- 패배조건: 시그마와 람다의 사망

'마스터를 찾아 정처없는 여행을 떠나는 두 파티마' 가 아니고 기자로프를 찾아가는 시그마와 람다. 가는 도중 산 속에서 그 둘을 주시하는 눈빛을 느끼지 못한다. 그들은 비라쥬와 브렌다. 시그마와 람다의 정체를 알고 있는 듯한 두 사람. 비라쥬는 연합군이든 기자로프든 어느 쪽이 승리해도 관계없지만 이대로 혼란을 가라앉혀야 한다고 한다. 그 장애물이 되는 것이 바로 시그마와 람다. 레인폴스에게 기회의 틈을 주지 말아야 한다며 비라쥬는 브렌다에게 시그마들과 접촉하라는 지시를 내린다. 기지로프와 연합군 이외의 새로운 3세력의 등장. 4편

이들은 누구인가?

음 만족한다

에서는 그런 기미도 안보였으니 비밀 공작원인 것 같다.

한편 시그마들은 열심히 기지로프가 있는 곳까지 가는 도중 티록대지에서 아이젤의 추격대와 만나게 된다. 첫 전투와 마찬가지로 지휘관은 강제 배치되어 있다. 아이젤의 군대는 서쪽으로 건너가는 다리 두 개를 점령하고 있다. 물론 아이젤은 격파하기 어렵다. 좀 현실적인 승리조건이 나왔으면 좋겠군. 일단 다리의 두 부대는 다리를 건너오므로 시그마와 람다를 위, 아래 둘 중 한 곳으로 이동시켜 다리에 접근한 뒤 아이젤이 다리에 다다르면 즉시 반대쪽으로 달아나자. 조금 있으면 위러 제독과 세레나가 이끄는 카콘시스 군이 나타나 아이젤을 쫓아주므로 안심하고 이동하자. 뜻밖의 방해꾼 덕분에 시그마들을 놓친 아이젤은 도망치고 시그마는 위러와 세레나에게 감사의 말을 한다. 헤어지고 난 뒤 람다는 그들이 자신들의 적이라고 말해준다. 마스터의 적. 기묘한 인연이다. 시그마는 그저 담담히 받아들일 뿐. 한 편 어느 마을에서는 알프레드라는 부잣집 도련님이 플로리에라는 열병에 쓰이는 약초를 찾고 있었다. 귀한 약초인지 상점에서도 구할 수가 없어 한숨만 내쉬는 알프레드. 이때 클라렛이란 여자가 알프레드의 사정을 듣고 자신이 온 대륙의 약초를 나누어준다. 이것으로 아버지의 병을 고칠 수 있게 된 알프레드는 클라렛과 함께 자신의 집이 있는 레이놀즈 지방까지 동행하기로 한다.

시나리오 03 공격

- 승리조건: 골드리의 격파
- 패배조건: 알프레드의 사망, 주인공의 사망

시그마와 람다가 기지로프를 만나기 위해 여행을 계속하는 동안 레인폴스는 악당 두목답게 폼잡고 부하의 보고를 듣고 있었다.

레인폴스 위험한 분위기

레인폴스: 그러면 보고를 들어볼까? 우선 나무는 어떻게 되고 있지?

참모 제로: 모두 순조롭습니다. 머지않아 꽃을 피우겠지요. 지형의 조합에 시간이 걸리고 있습니다. 그러나 어느 정도 특정은 이뤄지고 있습니다.

레인폴스: 그런가. 그쪽 일은 순조로운 것 같군. 필요한 소체(素體)는 잡은건가?

제로: 현재 아이젤 녀석이 추격 중에 있습니다만 아직 붙잡지 못한 모양입니다. 괜찮겠습니까? 레인폴스 님? 그다지 유능하지않아서 아이젤 녀석은...

레인폴스: 괜찮다. 녀석은 믿을만한 인간이다. 하긴 상대가 소체(素體)라고 한다면 애먹는 것도 무리는 아니겠지. 나도 이 눈으로 봤지만, 소체의 잠재력은 예상 이상으로 높았다. 훗, 기자로프 녀석 그저 야심가일 뿐이라고 생각하고 있었지만, 제법 해 주는군. 그러고보니 회수를 마친 소체의 조사는 어떤가?

제로: 예, 현재는 안정되어 오고 있습니다. 자아(自我)가 강해서 의사의 손이 필요없는 것 같습니다.

레인폴스: 자아(自我)...정신의 힘인가? 재미있군. 나중에 만나볼까? 너는 계속해서 계획을 수행시켜라.

제로: 알겠습니다.

확실히 기자로프보다 스케일이 큰 악당같은데 대체 계획이란 무엇일까? 어쩐지 4편을 해 본 사람들을 슬프게 만드는 것 같다. 특히 힘들게 엔딩을 본 사람들이라면 더더욱. 한편 여행을 떠난 또 다른 한 쌍 알프레드와 클라렛은 레이놀즈로 가는 도중 크놋크스 마을 정문에서 부당한 통행료를 요구하는 카콘시스 군 수비대장 골드리와 말다툼 끝에 싸우게 된다. 때마침 이 곳을 지나가게 된 시그마와 람다는 그들을 도와줄겸, 또 카콘시스 군도 물리칠겸해서 전투에 끼어들게 된다. 전투가 시작되면 클라렛은 시그마를 알아보는 것 같더니 곧바로 맵에서 도망치기 시작한다. 싸움은 자기가 걸어 놓고서 일찌감치 도망치다니 비겁한 클라렛! 비병이면 다냐? 하지만 이 전투는 용병의 상성(相性)이 무엇인지 가르쳐주는 전투에 불과하니 걱정하지 말자.

클라렛은 시그마를 알고 있다

일단 알프레드는 시계방향으로 맵을 돌며 도망치는데 창병인 알프레드가 당하기 전에 배치 오른쪽의 보병대를 처리하고 알프레드를 기다리자. 상하좌우 직선 상에서 알프레드와 배치되면 알프레드는 시그마에게 지휘권을 맡긴다. 이때부터 알프레드를 움직일 수 있으니 쫓아오는 골드리의 기병대를 해치우자. 알프레드 자신은 보병이니 주의하자. 보병이 창병에 강하고, 창병이 기병에 강하고, 기병이 보병에 강한 상성(相性)정도는 다들 알고 있겠지? 모르신다면 앞의 표를 참조하시길. 맵 서쪽의 나무들 사이를 잘 보면 구멍이 하나 있는데 그 곳을 조사해서 첫 번째 선택문인 '강하게 잡아 당긴다'를 선택하면 옷감이 하나 나온다. 돌려주겠냐는 질문에 예(はい)라고 대답하면 곤봉을 얻게되고 주인공의 우호도가 올라가고, 아니요(いいえ)를 선택하면 메긴괄즈를 얻을 수 있다. 골드리를 쓰러뜨리고 나면 알프레드는 자신의 보디가드 겸으로 같이 가자고 한다. 돈도 준다고 하니 역시 부잣집 도련님은 틀리다. 창병을 가지고도 기병에게서 도망치는 전형적인 겁쟁이 케이스다. 물론 시그마는 창병을 쓸 수 있어서 전투에서 유리해 질 수 있으니 승낙한다. 어쩌면 돈 때문인지도... 450p나 준다. 한편 이런 황금 만능주의자를 키워낸 알프레드의 집에서는 그의 아버지 로크웰이 오늘 내일 하고 있다. 마침 오랜 친구인 4편에 등장한 랜포드의 아버지 란펠트가 병문안을 온다. 옛날 이야기를 하며 란펠트의 죽은 장남 클리포드에 대한 이야기를 하면서 두 사람은 무언가를 감추고 있는 듯한 모습을 보인다. 클리포드의 죽음에는 어떤 비밀이 있는 걸까?

시나리오 04 돌파

- 승리조건: 20턴 이내에 위러를 쓰러뜨리고 북문으로 탈출, 20턴 이내에 적의 전멸
- 패배조건: 주인공의 사망, 위러의 탈출, 턴 오버

마스터를 만나기 위해 카콘시스 군의 주둔지인 크놋크스 마을을 지나가려는 시그마들. 적진이니 만큼 쉽게 통과하기는 힘든가 보다. 정문에서 손을 봐준 골드리가 이번에는 더 빈약한 부대를 이끌고 왔다. 기병 1부대와 보병 1부대. 이 자식! 주인공을 무시해도 유분수지! 20턴 이내의 탈출 따위는 필요없다. 적 전멸을 목표로 싸우자. 맵 중간 부분에는 위러 제독이 머무르고 있는데 람다가 카콘시스 군에 치명타를 줄 좋은 기회라며 쓰러뜨리자고 한다. 은혜를 원수로 갚게 되겠군. 위러는 후방에 기병대의 보호를 받으며 창병 하나를 데리고 도망치는데 5턴이 되면 도주 코스

에 적의 원군도 하나 나타나므로 빨리 접근해서 해치우지 않으면 잡기 어려워진다. 전투가 시작되면 곧장 북쪽으로 전진하자.

미인이다 위러 모든 것은 대의를 위하여!

알프레드의 창병으로 골드리의 접근을 막으며 위러에게 가는 것이 좋겠지만 여차하면 시민들을 방패로 삼고 알프레드를 선제공격시킬 수도 있다. 너무하다고 생각하는가? 필자는 이 전투 시작부터 시민들이 레벨의 산 재료로 보였다. 하지만 유감스럽게도 공격이 안 된다. 정말 정말 유감이다. 대신 모두 지켜주면 즉, 시민 지휘관(?)이 죽지 않게 하면 아이템이나 눈에 안 보이는 파라메터의 성장 등을 획득할 수 있다. 앞으로 시민들이 자주 등장하므로 지켜주는 것이 좋다. 공격도 안되니까. 이유는 그것 하나 뿐. 전투가 끝나면 시그마들은 마스터에게 충성을 다한 만족감으로 다시 즐겁게 길을 떠난다. 한편 위러는 마을 한 가운데에서 벌인 전투와 시민들의 증언으로 밝혀진 부당한 통행료의 취득 등을 문제삼아 그를 처벌하려고 한다. 골드리는 기분 더럽다며 제발로 군을 떠나고 다시 옛날의 용병대장으로 돌아간다.

우리 사회에도 이런 시민들이 많이 있다면

둘 다 배치에서 거리가 가까우니 애초에 골드리 쪽에는 알프레드를 배치시키자. 문제는 아이젤 쪽인데 3턴만 지나면 여자들만의 용병대 대장이라는 브렌다가 나타나 돈도 안 받고 도와주겠다고 한다. 우리야 좋지! 브렌다에게 아이젤을 맡기고 그녀에게 위협이 되는 창병정도는 처리해주자. 브렌다와 아이젤은 서로 아는 눈치지만 좋은 사이는 아닌 듯. 보기좋게 아이젤이 처리된다. 또 한번 위기를 넘긴 시그마 일행. 알프레드는 이제 집도 가까우니 빨리 가봐야겠다며 떠나는데...' 람다들' 도 조심하라고? 주인공은 시그마야! 브렌다는 자신들의 정보망을 통해 시그마와 람다가 기자로프의 부하인 것을 안다며 기자로프도 유능한 부하가 필요할 거라고 말한다.

자신들은 기자로프의 밑으로 들어가고 싶다며 같이 데려가 달라는 브렌다. 브렌다의 속마음을 알리 없는 시그마와 람다는 브렌다를 동료로 삼아 다시 길을 떠난다.

브렌다라면 괜찮겠지.
확실히 그렇군.
유능한 부하라…

호오 괜찮군 하지만 나이를 알면 놀랄걸?

시나리오 05 벽촌

- 승리조건: 적의 전멸
- 패배조건: 주인공의 사망

위러를 쓰러뜨리고 기자로프에게 칭찬받으러 여행을 계속하는 시그마들. 레겐부르크에 다다를수록 알프레드는 가족들의 품에 돌아가게 되어 기쁘다며 이제 아버지가 건강을 되찾으면 형 알빈스와 함께 사냥도 갈 수 있을 거라고 눈치없이 떠들어댄다. 가족이란 것이 없는 시그마와 람다. 알프레드가 부러운 것은 아니지만 고독함만은 떨쳐버릴 수가 없다. 이윽고 어느 후미진 마을에 도착한 일행. 카론시스 군과의 전투에 말려들어 지금은 아무도 살지 않는 곳이다. 그러나 누군가가 있다. 바로 아이젤! 기병인 세레나에게 당했던 것이 분했던지 이번에는 창병을 데리고 나왔다. 그리고 또 한 사람의 방해꾼 골드리. 단역 엑스트라는 싫었던지 자기가 그만두고서는 군에서 쫓겨난 것이 시그마들 때문이라는 말도 안 되는 이유로 싸움을 걸어온다. 골드리와 아이젤

시나리오 06 의혹

- 승리조건: 알빈스의 격파
- 패배조건: 알프레드의 사망, 주인공의 사망

드디어 기자로프 마도연구소에 도착한 시그마와 람다. 기자로프는 둘만이라도 무사해서 다행이라며 오자마자 일을 시킨다. 바로 마족에 몸을 판 아이버가 훔쳐간 현자의 수정을 되찾아오는 일! 4편의 시나리오는 막바지인 것 같다. 기자로프는 현자의 수정에는 엄청난 마력이 숨어있어서 세계를 정복하는 일도 가능하다며 지금쯤 원래의 모습인 두 자루의 검으로 변했을지도 모르는 이 수정을 찾아오라고 한다. 두 자루의 검 ! 당연히 랑그릿사와 알하자드다. 시그마는 용병을 고용했다며 브렌다의 일을 꺼내지만 기자로프는 쉽게 승낙한다. 이제 마족들의 집결지로 출발하는 시그마들. 브렌다는 용병의 정보망 덕분인지 현자의 수정이 고타르 마을의 보물이었고 그것을 기자로프가 빼앗아 간 사실을 잘 알고 있었다. 도대체 이게 무슨 이야기인지 모르겠다는 사람은 4편을 해 보시길...

기자로프 놋! 곧 죽을 놈이

한 편 시벨이라는 성채 근처에서는

부하: 자아, 순순히 따라주십시오.

알프레드: 싫어! 내가 아버지를 죽였다고? 뭔가 잘못된 거야! 어째서 내가 아버지를 죽였다는 거지?

알빈스: 알프레드야, 너무 애쓰게하는구나.

알프레드: 설마 형님도 내가 했다고 생각하는 건?

알빈스: 알프레드...

부하: 당신이 가지고 있던 약을 먹은 직후, 로크웰님은 돌아가신거죠? 의사도 그 약이 독이었다고 증언하고 있습니다. ...설마 알프레드님이 로크웰님에게 독을 쓸 줄은...

알프레드: 그러니까 내가 아니야! 만일 그게 독인 줄 알고 있었다면 어떻게 아버지가 드실 수 있었겠어?

알빈스: 설마 의사도 네가 독을 가지고 올 거라고는 생각치 못한거겠지. 나도 지금까지 믿어지지 않아. 교묘한 일을 생각했구나 알프레드.

알프레드: 그러니까 내가 아니야!

알빈스: 하지만 네가 가져온 독으로 아버지가 죽었다. 그것은 사실인거다. 인정하지 않을수 없어.

부하: 알프레드님. 당신을 로크웰님 살인범으로 처벌합니다!

알프레드: 그, 그런...

알빈스: 정말로 곤란한 녀석이다. 주위를 포위해라! 도망 못 가게 해라!

부하: 예. 뒷문에도 병사를 배치하겠습니다.

뭔가 일이 이상하게 돌아가고 있다. 알프레드가 아버지를 죽이다니 믿을 수 없는 일. 성 안으로 들어가 방어에만 급급한 알프레드. 때마침 지나가던 시그마일행이 아는 사이인지라 도와주기로 한다. 전투 중 왜 쫓기게 된건지 알프레드에게 듣게되고..

그런건가?
너에게 그런 배짱은 없겠지
그런 바보같은...
흐음.

알프레드의 창병은 제법 버텨주지만 그리 오래가지는 않으니 빨리 성 쪽으로 이동하자. 배치 바로 앞의 기병과 창병은 상성을 이용해 처리하고 맵 우측 상단에서 내려오기 시작하는 기병대는 일단 나중에 처리하자. 4턴째에는 알프레드를 움직일 수 있으니 즉시 성의 스위치를 움직여 빠져나오자.

스위치는 이것

스위치는 당연히 지휘관이 가야 움직이고 이후 모든 아이템이나 장치도 지휘관만이 움직일 수 있다. 용병은 저능아인 것일까? 성의 남쪽입구를 포위하고 좁은 곳을 빠져 나오는 적들을 하나 씩 처리하자. 뒤에 쫓아온 기병들은 알프레드로 처리! 성채 오른쪽에 있는 호수에서는 나무 막대가 하나 보이는데 조사하면 요정이 손을 흔들며 이야기하는 것을 들을 수 있다. 지금의 전력에 만족하느냐는 질문에 '아니요'라고 대답하면 최대 용병수가 +1이 된다. 전투가 끝나면 일행은 자초지종을 듣고 클라렛이란 여자가 독초를 건네준 것이라고 생각하게 된다. 하지만 왜? 그건 알 수 없다. 아무튼 이제 살인범으로 몰려 오갈데없는 알프렛도 다시 동료가되고 일행은 마족의 집결지로 향한다. 도중에 브렌다의 정보원이 앞쪽에 마족들의 성이 있고 이미 카론시스 군이 와있다는 사실을 말해준다. 한 발 늦었다. 서두르는 일행. 그러나 이미 란디우스들은 랑그릿사로 보젤을 쓰러뜨렸고 보젤은 알하자드를 어디론가 날려보낸다. 물론 나중에 기자로프의 손에 들어 가게 된다. 란디우스들은 이제 기자로프를 쓰러뜨리기위해 출발한다. 흠 이것이 4편의 원래 스토리군. 분기 때문에 뭐가 진짜인지 몰랐는데. 아무튼 일은 복잡하게 되고 있었다.

시나리오-07 방해

- 승리조건: 아이젤의 격파
- 패배조건: 주인공의 사망

마족의 성에 도착한 시그마들은 자신들이 한 발 늦었다는 것을 알고 수정은 카론시스 군이 가져갔다고 생각하게 된다. 결국 카론시스 군을 추격하기로 하는데 이미 란디우스들은 기자로프까지 해치우고 있는 상황이었다. 마스터가 죽은 것도 모른채 마족의 성을 나가려고 하는데 지겹게도 아이젤이 이번에는 고도의 함정으로 시그마들을 잡으려고 한다. 드디어 조금 까다로운 전투다. 배치되는 동굴 속은 아이젤이 피워놓은 연기 때문에 조금씩 체력이 깎이니 빨리 나가는 것이 좋지만 동굴로 누군가가 나서는 순간 아이젤의 총공세가 시작된다. 우선 전 부대를 동굴입구까지 집결시킨 후 방어력 수정치가 높은 시그마와 알프레드로 입구 앞의 창병을 처리하자. 뒤이어 브렌다로 양옆의 궁병과 마법사를 처리하고 아이젤과 맞서자. 어느 정도의 레벨과 속전속결이 이뤄져야 클리어 할 수 있다. 란디우스 쪽은 이제 화려한 엔딩으로 접어들었고..

카론시스 군의 추격 도

봤다 봤어!

중 또다시 브렌다의 정보원이 기자로프가 죽었고 엘사리아 대륙에서온 제시카란 여자가 두 자루의 검을 가지고 사라졌다고 말해준다. 분명 현자의 수정이 원래의 모습으로 된 것이다. 이젠 어떻게 할까?

람다에게 물어본다
브렌다에게 물어본다
스스로 생각해본다

결국 검을 뒤쫓기로 한다. 그 검을 통해 기자로프의 목적이 무엇이었는지 알아낸다면. 람다의 말로는 그가 불사의 탐구와 세계 정복이라는 전형적인 악당의 목표를 가지고 있었다고 한다. 인조병과 클론 기술까지 확립시켰다는데 시그마와 람다는 어느 쪽일까? 일단 브렌다는 부하에게 제시카를 찾게 하고 일행은 마도연구소로 가보기로 한다.

시나리오 08 잔조(殘照)

- 승리조건: 동료 전원이 다리를 건넌다. 적의 전멸
- 패배조건: 주인공의 사망

여러 가지 의문을 풀기 위해 마도연구소로 향하는 시그마 일행. 뒤처지는 알프레드가 람다와 브렌다에게 꾸중을 듣는다.

알프레드를 걱정한다.
알프레드를 나무란다.
앞서 간다.

그런데 람다가 갑자기 옆의 큰 나무 앞에 멈춰 섰다.

람다: ...앗...

시그마: 어떻게 된 거야? 람다?

람다: ...이 나무...

시그마: 어디선가 본적이 있는 나무군.

알프레드: 나는 본적이 없는 나무예요. 이 나무가 어떻다는 겁니까?

브렌다: ...이 나무...세계수?

알프레드: 세계수? ...그게 뭡니까?

브렌다: 세계구는 이 세계 식물의 왕 같은 거지.

알프레드: 식물의왕?

브렌다: 인간사회로 말하자면이죠. 모든 식물의 어머니라고 불리워지는 그 정도로 성스러운 나무예요. 하지만 어째서 이런 곳까지...

알프레드: 헤에...그런 희귀한 나무였습니까?

브렌다: 세계수는 그 성장에 따라 3개의 이름으로 나뉘어지지. 묘목에서 50년 정

이것이 세계수

도깨자를 은엽수, 그리고 그 다음 50년간을 황금수, 수령 100년을 넘겼을 쯤 진짜 세계수가 되는 거지.

시그마: 생각났어. 확실히 우리들이 각성했던 그 연구소에 있던 나무다.

람다: …무엇인가가 그리워. 이렇게 하고 있으면 누군가에게 부드럽게 안겨있는 것 같아요.

시그마: 확실히 그때도 나무가 우리들을 지켜준 것 같았지.

람다: …뭐? …무엇인가 일어나는 것…?

시그마: 왜 그래 람다?

람다: …알았어요. 조심할테니까 당신은 걱정하지말아…

알프레드: 어떻게 된 겁니까? 람다?

람다: 이변이… 뭔가 무서운 이변이 일어난다고 말해줬어요.

브렌다: 말해줬다고? 세계수가?

람다: 특별히 믿지 않아도 좋아요.

시그마:

> 믿어.
>
> 나무와 이야기하는 건 믿을 수 없어.
>
> 이변이라고? 무슨?

아니 믿어 그때의 일도 있으니까.

람다: 그렇군요. 당신은 봤었죠.

브렌다: 상대가 세계수라면 쓸데없는 얘기가 아니죠.

알프레드: 세계수라, 신기한 거군요…

시그마: 하지만 이변이란 대체 뭐지? 지금은 생각해봤자인가? 그것보다도 연구소로 빨리. 가자, 람다.

람다: 응…, …고마워.

무언가 또 알 수 없는 전개다. 아무튼 조금은 불안한 마음을 가지고 길을 재촉하는 그들 앞에 이번에는 카른시스 군이 나타난다. 기지로프의 잔당처리를 하고 있었던 것이다. 수가 없다. 강행돌파다! 우선 배치 양쪽의 창병 부대와 기마부대를 처리하자. 그 사이 다른 두 사람은 좁은 다리에서 길을 막지 말고 빨리 이동하자. 적의 배치와 상성을 생각한다면 어려울 건 없지만 5턴이 되면 에밀리가 나타나므로 되도록 빨리 남하하는 것이 좋다. 물론 에밀리를 쓰러뜨릴 수도 있지만 이건 어느 정도 레벨이 있어야 하니 자신 없으면 잽싸게 도망치자. 기병인 에밀리의 추격속도는 당연히 빠르므로 지휘관들만 이동시키고 용병들로 군데군데 벽을 만들어두는 것도 좋다. 맵 우측 하단의 갈라진 틈에서는 '손을 넣어본다(手を突っ翔んでみる)'를 선택하고 '예'를 선택하면 바겐세일 특별 초대권을 얻는다. 바람 때문에 서쪽으로 날아가지만 찾으면 숨겨진 스테이지로 갈 수 있다. 간신히 추격을 따돌린 시그마 일행. 마도연구소에 도착해서 기자로프의 연구내용이 담긴 크리스탈을 조사하게된다.

기자로프의 연구결과

기자로프: 현자의 수정은 성검 랑그릿사와 마검 알하자드라는 두자루의 검이 결합된 것이다. 이 수정은 수 백년 전 여기서 동쪽, 엘사리아 대륙에서 만들어진 것 같다. 하지만 30년 정도 전에 사신 겐드라실에 의해 이 예레스로 흘러 들어 왔다. 지금은 내 손에 있다. 다만 지금의 나에겐 수정에서 검의 상태로 만드는 이은 불가능하다. 연구가 진행되면 머지않아… 그건그렇고 내가 만든 시그마와 오메가에는 어떤 특수한 장치를 덧붙였다. 두 녀석들은 랑그릿사를 장비하는 것으로 주어진 힘을 120% 발휘한다. 그 힘은… 시작형인 시그마의 실험결과가 나왔다. 이것에 의하면 시그마는 능력의 발동을 한 번밖에 할 수 없는 것 같다. 원인은 심하게 생명 에너지를 소모하기 때문이다. 두 번째에는 생명력을 모두 사용해 죽게 되겠지. 이 결점을 극복한 완성품의 실험을 믿을 수 있는 자에게… 실험은 성공하고 오메가에게는 수 차례의 사용이 가능해졌다. 더구나 랑그릿사가 없어지지않은 경우에도 오메가라면 그 힘을 어느 정도 끌어내는 일이 가능하다. 결국 그들이 눈 뜰 때 내 손에는 최강의 병사가 모인 것을 의미한다. 그때까지는 그루거와 함께 연방내를…장악…면 안되겠지.

마력이 불안정해서 군데군데 중요한 부분이 끊어졌지만 랑그릿사를 찾으면 해답을 얻을 수 있다는 것을 알았다. 브렌다의 정보망으로는 제시카가 카른시스 왕국의 피지트라는 항구에 있다고 한다.

엘사리아로 가는 배는 자주 오지 않으므로 서두르면 시간에 맞출 수 있다. 이 녀석들은 실컷 돌아다니기만 하는군.

시나리오 09 이변

- 승리조건: 적의 전멸
- 패배조건: 제시카 또는 클라렛의 사망, 시민의 전멸, 주인공의 사망

피지트 항구로 제시카를 뒤쫓는 일행. 거의 다다랐을 무렵 근처의 폐허가 된 마을을 람다가 기억하고 있는 듯 했다. 연구소에서 깨어난 그녀가 이곳에 와 본적도 없었을텐데 교회의 위치, 집의 색깔, 나무의 수까지 정확히 알고 있었다. 그리고 마리란 여자아이의 일도. 한 저택에서는 람다가 마리라고 하는 여자아이의 가족 초상화가 걸려 있었다. 그 아이는 람다와 머리색은 다르지만 많이 닮아 있었다. 이 아이가 람다일까?

람다가 마리?

묘한 의문을 남기며 길을 재촉하는 일행. 이 때 피지트에서는 엘사리아의 칼자스에서 왔다는 클라렛이란 여자가 제시카와 만나고 있었다. 분명 그 클라렛인데 제시카를 찾아 대륙을 건너왔다고 한다. 그 순간 갑자기 마족과 마장군 가이엘이 나타나 시민들을 인질로 잡고 알하자드와 랑그릿사를 빼앗아간다. 이렇게 허무하게 빼앗기다니… 약속대로 시민들에게 손대지 말라는 제시카의 말을 들을리 없는 가이엘. 몬스터들만 남겨놓고 자신은 전이마법으로 사라진다. 일단 배치가 상당히 넓게 되어 있어 전력을 양분하지 않을 수 없다. 위쪽 길로는 빠른 기병을 이용하고 길이 좁은 아래쪽 선상 코스는 병사의 수를 줄이고 지휘관만 노리자. 고렘부대는 창병이니 착오 없도록 하자.

클라렛은 잘 버티지만 제시카는 빨리 도와주지 않으면 죽고 만다. 뭐가 대마술사인지 변변한 마법조차 쓰지않으니. 이번에도 시민의 전투 신은 정말 압권이다. 랑그릿사 5의 유일한 개그요소라고나 할까? 정말 웃겨준다. 적들의 레벨은 그리 높지 않으니 쉽게 이길 수 있다. 전투 도중 알프레드는 클라렛을 알아보고 나중에 할 말이 있다고 한다. 설마 고백? 물론 아니다. 클라렛은 또 시그마를 보고 당황해 하는데. 에잇 빨리 다 밝히란 말이야! 시민들을 무사히 지키면 미라쥬로브를 얻을 수 있다.

마장군 가이엘 모르시면 3편 참고

돈도 없는데 잘 됐군. 전투가 끝난 뒤 알프레드는 왜 자신에게 독초를 주었냐며 클라렛에게 따지지만 제시카의 말로는 그 약초가 엘사리아에서는 일반적으로 쓰이는 해열제라고 한다. 그렇다면 알프레드의 아버지를 죽인 건? 상황으로 볼 때 알프레드의 형 알빈스다. 믿지 못하는 알프레드. 오해는 풀려지고 제시카와 클라렛은 엘사리아 행 배에 타 버린다. 제시카는 마족들을 쫓겠다고 했는데 이제 시그마들은 무엇을 할까? 이때 한 남자가 나타난다.

마크렌: 잠깐 묻고 싶은 것이 있는데 빨간 옷에 긴 머리에 침착해 보이는 여성을 못 봤나?

브렌다: 그건 아까의 제시카란 사람을 말하는 건가?

마크렌: 그래, 제시카다. 알고 있으면 가르쳐줘.

브렌다: 그 사람이라면 방금 엘사리아 행 배를 탔지만...

마크렌: 그런가, 한 발 늦은 건가...

완전히 바뀠군 마크렌

시그마: 그 사람에게 볼 일이 있었던 건가?

마크렌: 아, 아아... 볼 일이 있었다고 하고 싶지만... 응? 너는...?

시그마: ?

마크렌: 그런...

마크렌: 설마... 마리안델...마리인가?

람다: ...누구? ...나는... 람다예요...

마크렌: 날 잊어버린거냐 마리? 나는 마크렌 네 오빠다.

람다: 무슨... 나의...!

마크렌: 머리색깔은 변해 버렸지만 틀림없어.

시그마: 잠깐 기다려 줘. 어떻게 해서 람다가 자기 여동생이라고 말할 수 있지?

마크렌: 네가 모르는 척하는 건 어떻게 된거지? 나는 너라면 기억 나는데?

시그마: 나를?

마크렌: 알았다. 모두 이야기 해 주지. 나와 동생 마리는 기자로프에게 잡혔었다. 그리고 녀석의 생체 실험에 쓰여졌었다. 어쨌든 나는 실패작이었던 것 같고 처분될 처지였다. 자 내 몸을 봐라. 이것이 녀석에게 개조당한 몸이다. 뭐 여러 가지 있었지만 지금은 모두 생각났다. 기자로프의 부하였던 네가 나를 도망치게 해준 일도.

시그마: 하지만 나는 기억나지 않아.

마크렌: 그러면 이건 어때? 여기에서 북서쪽으로 가면 마을이 있다. 이 전쟁에 의해 사람은 살지 않지만 그곳이 나와 마리의 고향이다. 뭣하면 안내할 수도 있어.

알프레드: 그러면 역시 그 마을은...

람다: ...

마크렌: 하지만 다행이다. 네가 무사해서. 게다가 모습이 바뀐 것은 머리색뿐이군. 정말 다행이다... 아버지도 어머니도 기뻐할 거야!

람다: 그래도... 나는... 나는...

시그마: 람다.

브렌다: 당신 따라가 봐요. 저 아가씨 지금 혼란스러워 하고 있으니까. 나나 이 오빠가 가는 것 보다 지금 까지 함께 있었던 당신이 가봐야지.

> 아니 내가 없는 편이 나아.
> 알았다. 갔다오지.

시그마: 알았어. 여기서 기다려 줘.

람다는 아까의 마을에 있었다. 그녀는 기억을 되찾게되면 지금까지의 기억을 잃어버릴 것 같아 두려워하고 있었다. 첫 식상하게스리. 그런 람다를 잘 위로해 주는 시그마. 남자 주인공에게는 반드시 있는 능력 중 하나다. 한편 브렌다로부터 랑그릿사와 알하자드가 마족에게 빼앗긴 것을 안 마크렌은 엘사리아로 건너가기로 한다.

람다를 달래서 데려온 시그마도 자신의 비밀을 알기 위해 랑그릿사를 찾아 엘사리아로 가기로 한다.

시나리오 10 용의

- 승리조건: 적의 전멸
- 패배조건: 제시카 또는 클라렛의 사망, 주인공의 사망

그 사이 레겐부르크 연방에서는 로젠실 여왕이 랜포드와 에밀리를 각각 원수와 장군으로 승진시키고 두 사람은 연방의 재건에 힘 쓸 것을 다짐한다. 또한 레인폴스는 시그마들의 체포를 오메가에게 맡기고 아이젤에게 새로운 임무를 부여한다.

오메가 앞으로 여러 번 만나게된다

랑그릿사의 고향이자 빛의 여신 루시리스의 가호를 받는 대륙 엘사리아로 건너온 시그마 일행은 각자 흩어져 제시카를 찾기로 한다. 마크렌은 팔디아에 가보겠다는데... 그리운 이름이군. 시그마들도 제시카를 찾기 시작하는데 의외로 빨리 찾게된다. 그녀가 클라렛과 함께 칼자스 병사들에게 포위되어 있는 것이 아닌가!

칼자스 군 사관 1: 무슨 염치로 돌아온 거지, 클라렛 공주?

클라렛: 무슨 말을?

사관 1: 황제살해의 공범자로 지명수배된 것을 모르시는 겁니까?

클라렛: 공범자...? 내가? 살해한 것은 그 남자예요!

사관 1: 당신이 그 남자와 공모해 황제를 살해한 사실을 알고 있어요. 자아 순순히 따라 주시길. 금 500만의 상금이 걸린 수배자!

클라렛: ...큭! 제시카 이런 일에 말려들게 해서 정말 죄송합니다.

제시카: 아무튼 우리가 없는 사이에 이 나라도 변해버린 것 같군요.

알프레드: 저것은... 클라렛 일행이다!

브렌다: 그 제시카란 사람도 있는 것 같군요. ...하지만 뭔가 심상치않잖아?

시그마: 심상치 않은 정도가 아니야! 병사들이 노리고 있는 게 아닌가!

사관 2: 엇!? 맞은편에 무장한 집단이 나타났습니다.

클라렛: ...저, 저 사람...

사관 1: 어라, 확실히 저 남자는...

시그마: ?

사관 1: 와하하! 황제 살해의 범인이 모인 것 같군! 이젠 발뺌하실 수 없으실텐데 클라렛 공주! 당신들이 공모해서 황제를 죽인 사실은 이제 의심의 여지도 없어!

클라렛: 트, 틀려! 저 사람은...

사관 1: 에에이! 문답무용!

시그마: 내가 공모...?

람다: 아무튼 당신도 황제 살해의 범인으로 몰린 것 같군요.

시그마: 큭, 어찌된 일이지?

람다: 고민해도 어쩔 수없어요. 아무튼 싸울 준비를 하죠.

클라렛: 제시카! 어떻게 하죠!

제시카: ...

알프레드: 도와 주지요. 이대로라면 저 두 사람은 죽게 되버립니다.

시그마: 그렇군...

클라렛: 도, 도와줄거예요? 고마워요!

> 그곳에서 움직이지마.
> 클라렛은 이쪽으로 제시카는 싸운다.
> 제시카는 이쪽으로 클라렛은 싸운다.
> 두 사람 다 이쪽으로.

사관 1: 우선은 클라렛 공주를 잡아라! 저 남자는 그 다음에 잡아서 끝내자! 녀석은 실력이 있다. 조심해야돼!

사관 3: 두 사람 다 쓰러뜨리면 상당한 상금을 받겠지! 오늘은 재수가 좋구만!

브렌다: 이봐, 당신 대체 무슨 짓을 한 거지?

시그마: 나는 처음으로 이 곳에 왔어. 이 대륙에서 문제를 일으켰을 리가 없잖아?

알프레드: 하지만 이 사람들은 알고 있는 것 같은 데요?

브렌다: 게다가 황제를 살해했다고 말하고 있었어요.

시그마: 가 본적도 없는 장소에 있는 사람을 어떻게 죽일 수 있지?

람다: 가 본 기억이 없는 것 뿐일지도...

시그마: 엣?

람다: 나와 같이... 과거를...

시그마: 그건 내가...

> 이 대륙에 온 적이 있다고?
> 황제를 살해한 범인이라고?
> 거짓말을 하고 있다고?

시그마 : 이 대륙에 온 적이 있다고 말하고 싶은 건가?

람다: 그래요. 기자로프의 개조를 받아 기억이 없어진 것뿐인지도 몰라요. 나처럼... 진짜 자신을 이 곳에서 찾게 되면 좋겠어요.

시그마: 람다...

브렌다: 아무튼 지금은 저 두 사람을 구하지 않으면!

우선 클라렛과 제시카를 이 쪽으로 오도록 하자. 그들을 구하러 가는 것보다 서로 움직여 협공을 하는 것이 좋다. 움직이도록 지시한 캐릭터는 어느 곳으로 올지 물어오는데 중앙은 적들이 집결해 있어서 뚫기 힘드니 동쪽과 서쪽으로 불러오자. 물론 그에 맞춰서 같이 움직여 줘야 한다. 또 이쯤 되면 궁병 정도는 고용할 수 있을테니 궁병으로 중앙 통로에서 양 쪽으로 원거리 공격을 하는 것도 좋다. 9턴째가 되면 웨이드 후작이란 녀석이 나와서 친아버지를 살해한 클라렛 공주와 전 근위기사단장을 처벌한다며 덤벼온다. 이 때 승리조건이 '웨이드 후작의 격파'로 바뀐다. 녀석은 조금 강력한데 상성만 이용한다면 별 거 아니니 레벨의 초석으로 활용하자. 녀석의 말로는 대신 길모어가 신 황제에 등극했다며 죄인인 너희들은 도망칠 수 없다는 말을 하며 도망친다. 훗! 말만 앞세우는 녀석. 얼마든지 덤벼라. 맵의 좌측상단에 또 갈라진 틈이 있는데 조사해보면 약병이 두 개 나온다. 자색병을 집으면 해독 스킬을, 회색병을 집으면 석화공격 4의 스킬을 얻을 수 있다.

웨이드 역시 지겹게 만나게 된다

시그마는 전투가 끝나고 클라렛에게 자초지종을 듣게된다. 4년전 그녀의 아버지인 황제가 살해당했고 범인인 근위기사단장이 시그마와 외모, 목소리까지 닮았다는 것이다. 하지만 3년전 클라렛이 그 남자를 죽였다고하니 결론은 하나. 시그마는 그의 클론이었던 것이다. 그에게는 되찾을 기억 따위 애당초 없었던 것이다. 자신이 범인이 아닌 것은 알았지만 역시 기분은 좋지 않다. 클라렛은 이제부터 빼앗긴 나라를 되찾겠다고 결심하지만 제시카는 남에게 의지하려는 자의 힘은 되어 줄 수 없다며 사라져버린다. 대신 시그마들은 랑그릿사를 빌리는 조건으로, 클라렛은 시그마의 누명을 벗겨주겠다는 조건으로 칼자스 왕국을 되찾기 위해 함께 싸우기로 한다. 그 첫걸음으로 우선 살라스 지방으로 출발!

시나리오 11 수렵

- 승리조건: 적의 전멸
- 패배조건: 시민의 전멸, 주인공의 사망

이 무렵 랜포드는 아버지 란베트에게 원수의 지위에 오른 것을 보고하지만 란베트는 아들을 차갑게만 대한다. 집사 마스터슨은 모든 게 다 랜포드를 위한 것이라며 이 일이 랜포드의 형 클리포드의 죽음과 관계가 있음을 넌즈시 시사한다. 이건 또 무슨 비밀일까? 쿠왁! 5편은 왜 이리도 비밀이 많은거야! 한 편 마족들의 본거지인 벨제리아에서는 가이엘이 그로브에게 랑그릿사를 맡기고 자신은 알하자드를 가지고 랑그릿사를 파괴할 방법을 찾으러 간다고 말한다.

그로브 역시 죽지 않는다

항상 마족의 미래를 위해 일 한다지만 원래 마족이 아니었던 녀석을 믿지 못하는지 그로브는 괜히 이상한 일이나 꾸미지 말라고 한다. 우리의 주인공들은 레나드 영주의 힘을 빌리기 위해 살라스로 여행을 계속한다. 알프레드는 레나드가 협력해줬으면 좋겠다고 말한다.

> 그렇군.
> 그렇게 잘 될까?
> 대답하지 않는다.

오틀랜드 호수의 요새에 이르게 된 일행은 귀족의 무거운 세금에 못 이겨 도망치는 시민과 그 뒤를 쫓는 병사들을 목격한다. 불의를 보고 지나칠 수 없는 일! 즉각 도와주자! 우선 시민들을 북쪽으로 우회할 것인지, 곧장 요새를 통해 다리로 오게 할 것인가를 물어오는데 북쪽의 우회코스는 위험부담은 적지만 시간이 오래 걸리고 요새로의 침입이 까다롭다. 적들을 효율적으로 처리하려면 성 중앙의 스위치를 움직여 다리를 놓고 곧장 침투하자. 망루의 마법사와 궁병이 까다롭기 때문에 다리는 행동 게이지를 모아 단숨에 통과하는 것이 좋다. 다리에서 미적거리면 시민들의 도주를 막게되니 주의하자. 스위치는 용병이 움직일 수도 있으니 비병 중 희생양을 하나 만드는 것도 좋다. 8턴째에는 맵 좌측상단에 비병이 1부대, 10턴에는 웨이드가 맵 우측하단에 나타나니 미리 준비를 해두자. 맵 좌측 하단에 있는 꽃은 조사해서 '이슬을 마셔본다(朝露を飲んでみる)'를 선택하면 MP + 2가되고, 요새중앙 공터의 새장식을 비병 지휘관이 조사해서 칠색(七色)을 고르면 바람 내성 + 2, 백색(白色)을 선택하면 천사의 날개를 얻을 수 있다.

바로 이곳

전투가 끝나고 살라스에서 레나드와 만나게되는 일행. 그러나 레나드는 황녀의 몸으로 너무 오랫동안 자리를 비운 것이 잘못이라고 클라렛을 나무란다. 병사들을 위험에 처하게 하는 대가가 아무 것도 없다며 근본적인 원인이 고쳐지지 않고 언제나 같을 길을 걷게 된다면 지금이 상태가 낫다고 말한다. 제시카와 똑같이 남에게 의지하려고 한다며 클라렛의 요구를 거절하는 레나드. 그리고 에레스 대륙의 연방에서는 로슈폴 지방의 레인폴스와 사자랜드 지방의 란베트, 레이놀즈 지방의 알번스가 손을 잡고 삼국동맹을 결성해 연방에 독립전쟁을 선언하고 있었다.

시나리오 12 강요

• 승리조건: 적의 전멸
• 패배조건 : 주인공의 사망

레나드에게 요구를 거절당한 시그마 일행은 이제 어찌할지 모르는 상황. 시그마는 새벽 강가에서 오메가와 만나게 된다.

오메가 : 여어! 시그마 오랜만이군.

시그마 : 누구지 너는?

오메가 : 어이, 훌륭한 인사로군. 날 잊은 건가? 오메가야. 함께 기자로프님을 섬겼던 이라고 하면 생각나겠지?

시그마 : 나는 기자로프와 한 번밖에 만난 적이 없어.

오메가 : 어이, 시치미떼지마! …혹시 기억이 없는 건가?

시그마 : 기억이고 뭐고 나는 연구소에서 만들어진 클론이다.

라이벌의 대면

오메가 : 너는 클론 따위가 아니야. 칫, 역시 기억이 없어진 건가? 그러면 가르쳐 주지. 너의 과거를 말이야.

시그마 : 나의… 과거!?

오메가 : 너는 이 엘리시아에서 에레스로 건너온 실력있는 검사였다. 무슨 이유에선지 어두운 눈을 하고 있었지. 그것만큼은 변하지 않은 것 같군. 뭐 그런 오갈 데 없는 너를 거두워준 것이 나의 주군이었던 기자로프님이다. 나는 그 기자로프님의 심복이었다. 네가 들어왔기 때문에 넘버 원의 자리를 빼앗겼지만 말이야. 그러던 어느 날이었다. 네가 살해당한 것은…

시그마 : 내가 살해당했다…?

때는 3년 전 기자로프 연구소

기자로프 사병 : 큰일입니다. 기자로프님.

기자로프 : 뭐냐? 시끄럽게?

사병 : 시그마가 살해당했습니다.

오메가 : 뭐라고? 그 녀석이 죽었을 리가 없는데!

기자로프 : 어떻게 된 일인지 자세히 설명해 봐.

사병 : 예. 엘사리아에서 녀석을 쫓아온 것 같은 여자가 나타나 원수라며 습격해 온 겁니다. 그러나 그는 피하지도 않고 심장이 단 번에 찔려 절명했습니다.

오메가 : 그녀석… 어딘가 죽을 장소를 찾는 눈을 갖고 있었지만, 설마…

기자로프 : 심장을 단 번에 찔린 건가? 그 외 사체의 상처는?

사병 : 없습니다.

기자로프 : 그런가? 아직 쓸 수 있겠군. 사체를 제3연구실로 옮겨라. 빨리.

사병 : 예

오메가 : 기자로프님 대체 어떻게 하실 작정이십니까?

기자로프 : 녀석 정도의 자를 그냥 죽게 하는건 아깝지. 이왕 죽은 몸이라면 가능한한 실험에 도움이 되겠지. 잘 만되면 이 전보다 몇 배 강해져서 소생하겠지. 쿡쿡쿡쿡!

오메가 : 아무튼 실험은 성공. 너는 다시 살아났다. 다만 한번 죽은 것이 원인이었던지 기억을 잃은 것 같지만 말이야.

시그마 : 그러면 클라렛이 찔렀다고 한 건… 나의 일인건가?

오메가 : 그런 셈이지. 나도 여기와서 놀랐지. 네가 근위기사단 단장이고 황제를 살해했다는 건 말이야. 이제 조금씩 기억이나나? 사실은 이곳에서 결판을 내려고 했지만 오늘은 그만두지. 그 전에 해야 할 일도 있으니까. 다음에 만날 때까지는 전부 생각해 내. 그렇지 않으면 너와 싸우는 것도 재미없으니까 말야.

시그마 : 나였다… 클라렛에게 한번 죽었던 건 나였던 건가… 이런 사실, 그녀에게는 말할 수 없군…

드디어 시그마의 탄생 비밀이 밝혀지고 그것은 시그마를 더욱 심한 고민에 빠지게 만들었다. 이런 사정을 알리 없는 클라렛은 레나드의 꾸중에도 불구하고 약혼자 에릭이 도와 줄 거라며 동쪽으로 가자고 한다. 정말 공주티 내는군. 그러던 중 한 마을에서 세금을 무더기로 착취당하는 마을사람들의 모습을 보고 또 다시 정의의 주먹을 불끈 쥔다. 적들은 세금 보따리를 잔뜩 싣고 맵 좌측의 다리를 건너려고 한다. 다리를 건너면 맵에서 사라지므로 신속하게 따라잡아야 한다. 하지만 사실 뒤에서 따라잡는 일은 힘드니 북쪽의 다리로 기병대를 급행시키고 비병대 등으로 다리를 점령하자. 보병, 창병은 전투에 끼어들기 힘드니 덤벼오는 찌끼들이나 처리하자. 적 대부분은 수송 부대이니까 이동만 빨리하면 어려울 건 없다. 맵 중앙의 공터에서는 적색꽃을 조사하면 텔레포트 마법을, 청색꽃을 조사하면 리제네레이트 기술을 획득할 수 있다. 전투 후, 마을 사람들은 제국군을 적으로 돌리게 됐다며 오히려 시그마들에게 화를 낸다. 알프레드는 그래서는 아무 것도 해결되지 않는다고 마을 사람들을 비난하지만 아버지 살해범의 누명에서 도망만 치고 있는 당신이 그런 말을 할 자격이 없다는 클라렛의 힐책만 듣게된다. 그러자 이번엔 브렌다가 너도 마찬가지라고 쪽을 주자 클라렛은 그대로 뛰쳐나간다. 다들 왜 이러는 거야? 나의 목표는 화기애애한 파티의 구성이라고. 시그마도 자신이 황제 살해범에서 도망치고 있는 거라며 오메가에게서 들은 이야기를 클라렛에게 할지 고민한다. [얘기하지 않는다, 얘기한다] 시그마가 클라렛을 쫓아가 모든 사실을 말해주자. 클라렛은 그 말에 용기를 얻고 칼자스 왕국을 상,하원제의 민주 공화국으로 만들 것을 다짐한다. 오호, 게임 속의 사회적 세계관이 진보하는 역사적인 순간이다. 어쩐지 정말 완결편이구나, 갈 때까지 갔구나 갔어, 하는 생각이 마구 든다. 한 편 대륙 건너 연방의 왕궁에서는 에밀리에게서 삼국동맹의 전쟁 발발의 소식을 접한 랜포드가 전 군의 소집을 명령한다. 그는 아버지가 삼국동맹에 가담해 있는 것에 또 괴로워 하는데… 왜 그런지 5편은 아버지들이 문제다. 그리고 잊혀질만한 때에 다시나온 의문의 사나이 비라쥬는 삼국동맹이 레인폴스의 계획 임을 알아채고 브렌다의 용병대와 작전을 짜기 시작한다.

시나리오 13 습격

• 승리조건: 간수의 전멸
• 패배조건: 간수를 놓친다, 주인공의 사망

클라렛은 자신의 생각을 레나드에게 말하고 레나드는 그녀의 생각에 동감하며 공주의 지위도 포기한 그녀의 결단에 감동해 협력하기로 약속한다. 우선 근방의 칼자스 군부터 쫓아내기로 하고 레나드는 클라렛에게 가이아나 감옥에 갇힌 반 길모어를 주장하는 하급 귀족들을 구출해 줄 것을 부탁한다. 감옥은 동, 서, 남의 출입구가 있어서 습격에는 용이하지만 어디든지 다리를 반쯤 넘어가면 간수들이 눈치채고 동쪽문으로 도망치니 그 쪽에 미리 준비를 해 두자. 과연 성공할 수 있을까?

내게 맡겨.
네 이상을 위해서.
뭐라해도 난 강하니까.

10턴을 넘기면 퀘이드가 5부대나 이끌고 오므로 절대 놓치지 말자. 물

른 퀘이드를 이야기하는 것이다. 퀘이드가 나타나면 승리조건은 '적의 전멸' 로 패배조건은 '주인공의 사망, 리베라 리스트의 사망' 으로 바뀐다. 퀘이드가 나타나면 감옥문이 열리고 정치범들이 움직일 수 있지만 그 자리에 있도록 지시를 하자. 한 명이라도 죽으면 게임오버다. 맵의 우측 상단의 호수에 있는 십자모양을 조사하면 천녀의 우의를 얻을 수 있다. 정치범들은 감사를 표하며 클라렛의 민주 공화제에 적극 협조할 것을 약속한다. 이들이 장래 하원이 될 분들인가? 이때 전령이 길모어가 대군을 레나드의 본대에 파견했다는 소식을 전해준다. 적의 수는 아군의 10배! 3일 정도밖에 버티지 못할 거라는데 그 시간 내에 돌아가기도 힘들고 간다해도 싸우기에는 역부족. 여기까지인가? 그런데 브렌다가 클라렛을 잠깐 불러내더니 자신이 이 일을 해결하는 대가로 랑그릿사와 알하자드를 빌려달라고 협상을 한다. 상황이 상황이니만큼 시그마에게는 미안하지만 승낙하고마는 클라렛. 브렌다는 잘 생각했다며 어디론가 가버린다. 한편 연방의 랜포드는 드디어 삼국동맹중 하나인 레이놀즈 지방군과 첫 교전에 들어간다. 그러나 동맹군의 위낙 많고 알빈스도 주도면밀한 면을 보여 고전이 예상된다.

그녀를 포기해라 에릭!

시나리오 14 천공(穿孔)

- 승리조건: 적의 전멸
- 패배조건: 주인공의 사망

어려운 상황을 타개하기 위해 브렌다가 선택한 것은 비라쥬에게 부탁하는 것. 이봐, 누가 남에게 의지하지 말라고 했더라?

브렌다: 당신이 이족 대륙에 와 주어서 다행이야.

비라쥬: 어떻게 된거지, 브렌다? 검은 손에 넘은건가?

브렌다: 아직이야. 그것보다 뭔가 편리한 병기를 빌려줬음 싶은데 말야.

비라쥬: 이봐이봐. 우리들이 병기 대여업자인 줄 아나? 진심으로 말하는거야?

브렌다: 검을 얻기 위해서 협력하기로 한거야. 그러니 좋은 병기를 빌려달라고.

비라쥬: 빌려준다고는 해도 직접 공격력을 가진 건 위험하고... 우선은 사용하려는 상황을 들어볼까?

브렌다: 우리들에게 협력해 주는 녀석의 본대가 길모어 측의 대군에 포위 된 것 같아. 그래 서 3일도 버티기 힘들 것 같다나봐. 우리들이 구원을 가기에도 시간이 없고, 게다가 이 병력으로는...

비라쥬: 즉, 너희들을 단시간에 먼 곳까지 운반하고, 적을 물리칠 수 있는 물건인가? 게다가 공격력을 가지지 않은 병기라야 된다면...

브렌다: 그런게 있는거야?

비라쥬: 없는 건 아니지만... 중요한 건 사용 방법의 문제겠군.

브렌다: 그러면 빨리 빌려줘요.

비라쥬: ... 할 수 없군.

조금만 도와줄까? 단 전투가 끝나면 바로 돌려줘야 해. 만일 빼앗긴다면 반드시 파괴해라. 지금 세계에는 지나친 물건이니까.

브렌다: 알았어.

결국 무언가를 받는 브렌다. 살자스 군은 칼자스 군에게 포위당하고 더욱이 칼자스 군이 자랑하는 비병대에게 움직임이 노출되어 전멸직전의 위기에 놓여져 있었다. 가이아나 감옥 근처에서는 가뜩이나 시간이 촉박한데 하염없이 브렌다만 기다리는 시그마들이 있었다. 알프레드는 혹시 브렌다가 도망친 것이 아닐까 라고 말을 꺼낸다.

- 그럴리 없어.
- 그럴지도 모르겠다.
- 의심하는 건 좋지 않아.

그런데 어디선가 기계의 박동 소리가 들리고 하늘을 쳐다보니 브렌다가 거대한 비공정을 가지고 온 게 아닌가?

우욱 이런 것을 잘도...

비라쥬 그 녀석은 대체 뭐야? 아무튼 이제 시간에 맞출 수 있게 된 일행. 헌데 이번엔 칼자의 비병대와 마주치게 되었다. 처음보는 기계 앞에서 당황하는 크필 단장. 흐음 필자는 오히려 녀석이 타고 다니는 드래곤이 더 신기하다. 그의 옆에는 부관인 에릭이 있는데, 맞다. 이 에릭이 그 에릭이다. 상대는 모두 비병. 비공정 위에서의 승부다. 클라렛은 당연히 대공비병으로 출전시키고 나머지 지휘관도 궁병을 끼워넣은 최강의 멤버로 구성하자. 에릭은 역시 약혼자라서 클라렛이 접근하면 그녀를 알아보고 중립을 지키게 된다.

그러니 배치할 때 에릭 앞에는 클라렛을 두는 것이 좋다. 전투가 시작되면 모든 부대를 위쪽으로 이동시 크필 녀석부터 처리하자. 윈드커터나 토네이도로 HP를 깎고 궁병,기병 등을 이용해 단숨에 결판 짓자. 꽤 강력한 상대지만 이 녀석만 꺾으면 나머지는 하나 씩 요리해 나가면 되니까 힘내자. 전투가 끝난 후 에릭은 자신도 돕겠다고 나선다. 오옷! 새 동료인가? 엥? 정보수집담당? 쓸모없는 것! 이제 칼자스 군의 눈은 봉쇄되었고 포위 작전에 대부분의 병사가 출전한 적의 본대는 매우 허술할 것이다. 이곳을 강습하기로 하는 시그마 일행. 이 사이 연방의 왕궁에는 4편에서 죽은 재상의 아들이라는 랏셀이 찾아온다.

새로운 등장인물 랏셀

시나리오 15 전율

- 승리조건: 적의 전멸
- 패배조건: 주인공의 사망

연방에서는 삼국동맹과의 교전이 한창이었다. 그러나 연방군은 서둘러 편성한 부대라서 점차 밀리는 양상을 보이기 시작한다. 후속 부대가 올 때까지 버텨보려는 랜포드. 왕궁에서는 로젠실 여왕을 알현한 랏셀이 재상의 자리에 오르게 된다. 호오 단번에 출세한 랏셀. 즉시 삼국동맹의 움직임부터 정보를 수집하기 시작한다.

한편 칼자스 군의 본진에서는 비병대의 전멸 덕분에 기병을 직접 파견하게 되고 이 때를 놓치지 않고 시그마들은 강습을 시작한다. 우측 문의 돌파는 어렵지 않지만 좌측은 마법사와 궁병 때문에 힘들 것이다. 궁비병으로 처리 하도록. 성은 가운데 사령이 있는 곳을 제외하고 마음대로 비병이 드나들 수 있으니

이 점을 적극 활용하자. 사령관은 방어가 튼튼하고 진입로가 좁아서 해치우는데 시간이 걸릴 수도 있다. 15턴이 지나면 파견되었던 기병들이 다시 돌아오고 16턴에는 크필 단장이 나타난다. 승리조건도 "사령관을 쓰러뜨리고 맵에서 탈출' 로 바뀐다. 물론 우리들의 목적은 경험치이므로 여기에 대비해 가야 한다. 방성(防城)의 태세이니 어려울 것은 없다. 크필은 미스릴 랜스를 주니 꼭 쓰러뜨리자. 그리고 성 안의 4개의 석판을 비병 지휘관이 밟고 적 사령관이 있던 곳의 문장을 조사해서 '옆으로 옮겨 본다 (横にずらしてみる)' 를 선택하면 숨겨진 시나리오 2로 갈 수 있는 가라오케 하나

미치(花道) 5명 30분 무료 이용권을 얻을 수 있다.

바로 이곳이다

적의 본진은 무너졌고 이제 살라스 군의 탈출만이 남았다. 비공정을 미끼로 한 작전이 성공하여 탈출에 성공하는 살라스 군. 이제 시그마들은 민중의 힘을 얻기 위해 종교의 힘을 빌리려고 에스톨 대신전으로 향한다. 아무튼 비공정이 큰 힘이 되고 있다. 브렌다의 말로는 과거에는 달까지도 갈 수 있는 공주(空宙)전함이 있었다고 한다. 대신전에 도착하면 대사교가 클라렛의 사상에는 동감하지만 길모어를 적으로 만들 수는 없다며 협력을 거절한다. 브렌다는 무언가 석연치 않은 것이 느껴진다며 자신의 정보망을 이용해 본 다며 비공정의 동력을 끄고 또 어디론가 가버린다. 지나치게 수완이 좋다는 점에서 일행은 그녀를 의심하기 시작한다.

좋은 사람이라고 생각해.
수상하다고 생각해.
좋은 사람이라고는 생각되지 않아.

동력을 끈 이유는 마동로가 폭주할지도 모르기 때문이라고 하는데, 왠 폭주?

시나리오 16 인질

- 승리조건: 적의 전멸
- 패배조건: 인질의 전송 주인공의 사망

브렌다가 자리를 비운 사이 비공정이 불타고 있었다. 원인도 알 수 없고 기술이 다른 기계라서 진압도 불가능하다. 내부에서 불이 난 것으로 봐서는 방화의 가능성이 높은데,

아끼운 비공정

에릭: ... 아무래도 그녀가 아닐까?

시그마: 그녀? 브렌다 말인가?

에릭: 방화라고 한다면 범인이 비공정 안에 들어갔다는 것이고 그녀는 자기 짐을 가져가기 위해 한 번 비공정으로 돌아간 적이 있어. 그때 밤이 되면 발화할 수 있는 장치를 해 두었다면...

클라렛: 하지만 도대체 무엇 때문에?

에릭: 너도 말했잖아? 그녀는 랑그릿사와 알하자드에 집착하고 있는 것 같다고.

클라렛: 잠깐! 그건 말하지 말라고 했잖아!

에릭: 아니 말하게 해줘. 그녀는 클라렛에게 힘을 빌려주는 대신 랑그릿사와 알하자드를 요구한 거야! 무엇 때문에 그녀는 그 검을 구하려는 걸까? 뭔가를 꾸미고 있기 때문이 아닐까?

랍다: 그러고 보니 기자로프가 죽었을 때의 일을 기억해요? 목적을 잃고 앞으로 어떻게 할 지 의논할 때, 그녀는 우리들에게 검을 찾도록 설득했어요.

알프레드: 그런 것보다 빨리 불을 끄지 않으면!

시그마: ... 이젠 무리야...

점점 의심받기 시작하는 브렌다. 다음날 점심 때 그녀는 불에 탄 비공정은 어쩔 수 없다며 폭발하지 않은 것만으로도 다행이라고 말한다. 폭발했다면 주변은 보이지 않는 독으로 수백년간 사람이 살 수 없다고 한다. 방사능의 얘긴가? 아무튼 그녀의 말로는 대사교의 딸이 인질로 잡혀있고 그 장소까지 알아냈다고 한다. 그래서 대사교의 태도가 이상했었군. 치사한 방법을 쓰다니 더구나 딸은 꽤 이쁘단 말이다. 용서가 안 된다. 즉시, 딸이 잡혀있는 다래그 감옥으로 가난 일행.

딸이 텔레포트 당하면 안 된다. 이 사진이 있다는 건...

적들은 이미 우리가 오는 것을 알고 여차하면 딸을 텔레포트시키려고 한다. 우선 감옥 뒷편으로 아군을 한 명 보낼 수 있는데 클라렛이 가장 무난하지만 공격력의 감소가 싫다면 별로 쓸모없는 동료를 보내도 괜찮다. 이 기회에 수상병을 써보는 것도 좋겠다. 다리를 반쯤 넘어가면 적들이 몰려오는데 7턴에 뒤쪽의 아군이 나타나면 즉시 비병과 사령관이 딸 쪽으로 이동하니 그 전에 그들을 많이 유인해 처리해두는 것이 좋다. 만일 처리가 안됐을 경우에는 비병으로 쫓아가는 수밖에 없다.

초기의 적을 해치우면 또 퀘이드가 나타난다. 신경쓰지 말고 일단 딸의 안전을 확보한 뒤 싸우자. 여전히 별거 아니므로 경험치에 맞춰서 레벨이나 올리자. 다리 왼쪽의 작은 섬을 조사하면 '처음에는 왼쪽 다음은 오른쪽 두 군데 다 밟아라'라는 문구가 나오는데 내용대로 감옥 안의 석판을 밟으면 하딩을 얻을 수 있다. 한편 연방에서는 랜포드가 새 재상 랏셀에게서 즉각 왕궁으로 출두할 것과 지원군을 보내지 않는다는 전갈을 받게 된다. 어찌된 일인지 모르지만 할 수 없이 왕궁으로 돌아가는 랜포드. 필자는 이때까지만 해도 랏셀이 엄청난 천재 전략가인 줄로만 알았다. 에스톨 대신전에서는 딸을 되찾아준 보답으로 대사교가 협력해주어 민중의 사기가 높아지고 있었다.

열변을 토하는 클라렛

시나리오 17 혁명

- 승리조건: 퀘이드 후작과 크필 단장의 격파
- 패배조건: 주인공의 사망

민중들의 봉기에 성공한 살라스 군은 칼자스 왕궁으로 총진군을 개시했다. 왕궁에서는 화제의 인물 길모어가 끝도 모를 자신감에 차있었다. 너무도 빠른 적의 대응에 내부 스파이가 있음을 감지한 레나드는 농민들을 보호하며 최후의 결전을 준비하고 있었다. 시그마들은 그 사이 칼자스 성에 직접 침투하기로 한다. 진입로는 세 군데. 그중 좌측이 그래도 돌파하기 쉬운 곳이다. 정면돌파는 무모한 짓이다. 우선 좌측을 뚫고 들어가고 한 부대정도는 우측의 적을 유인해와서 배치위치에서 싸우는 것도 괜찮다. 크필은 여전히 강력하니 퀘이드와 함께공격하지 못 하도록 퀘이드를 좌측으로 유인한 뒤 궁병등으로 처리해 주자. 호수에는 나뭇자지가 두 개 나와있는데 조사하면 적과 청의 열매를 얻을 수 있다. 그 용도는?

열매를 얻었다.

전장에서는 여전히 살라스 군이 고전을 면치 못하고 있다. 농민이 다수이기 때문이지만 레나드는 그들 스스로 싸우지 않으면 의미가 없다며 계속 농민들을 전장으로 내보낸다.

시나리오 18 옥좌

- 승리조건: 길모어의 격파
- 패배조건: 주인공의 사망

한창 교전 중일 때 소환된 랜포드는 아버지가 삼국동맹에 가담했다는 이유로 감옥에 갇히게된다. 에밀리는 이런 줄도 모르고 일단 군을 철수시키고 알빈스는 뜻밖의 적을 만나게 된다. 바로 로슈폴 지방군! 브렌다의 용병들의 교란 작전에 말려든 것이다.

훌륭한 교란 작전이다 척척척

한편 칼자스 궁으로 침투한 시그마들은 드디어 길모어와 대치하게 된다. 황제의 친위대들 일텐데 정말로 약하다. 기껏 이런 녀석을 상대하기 위해 레벨을 키워온 것 바보스럽다.

병력은 치중되지 않게 양분해서 진격하자. 가운데 궁병은 클라렛에게 맡기자. 황제의 방으로 들어서면 마크렌과 제시카가 도와준다며 나타나는데 다 끝난 상태에서 무얼 도와준다는 건지? 그렇다고 그들이 올 때까지 기다리지는 말자. 안 온다. 길모어는 자신도 왕가의 핏줄이라며 랑그릿사 시리즈를 아는 유저라면 절대 통하지 않을 공갈까지 친다. 아니 유저들은 잊어버렸는지도 모르지만 엘사리아의 살아있는 역사책인 제시카 앞에서는 씨도 안 먹히는 얘기다. 클래스가 위저드라고? 지긋이 밟아주자. 호위하고 있는 발리스타는 원래의 공략법대로 마법으로 처리하자. 길모어는 옥좌 뒤의 비밀통로로 도망가고 황제를 잃은 칼자스 군은 속속 투항. 드디어 혁명이 이뤄졌다. 이 때 모두가 잊은 듯한 랑그릿사를 찾고 있던 오메가는 마물들의 수에 눌려 일단 후퇴하기로 한다.

클라렛의 말로는 아버지 방에서 큰소리가 나서 호위병과 함께 가보니 시그마가 피묻은 검을 든 채 서 있다가 당황해하면서 창문으로 도망쳤다고 한다. 역시 범인은 따로 있었다. 원래 그는 리그리아 지방 에길 가문의 아들로 클라렛의 사촌에 해당된다고 한다. 우욱 이러면 히로인 시스템에 문제가. 그가 범인으로 몰린 뒤 가문은 풍지박살나고 혈육도 한 명도 남지 않았다고 한다. 이때 한 병사가 마족이 죽은 마물을 이용해 쳐들어오고 있다고 알려준다. 출전하기 전 시그마는 그가 썼다던 에길 가의 보검 '강습형 마광검'을 클라렛에게서 받는다. 이 검은 시나리오당 1회의 원거리 공격을 할 수 있는 데 물론 필자는 공격력이 낮은 무기는 안 쓰므로 구석에 처박아두었다. 팔 수도 없다. 열받게. 마물들이 출현한 곳은 노이슈라는 마을. 그로브는 아무 이유없이 마을 사람들을 죽이려고 하고 있다. 마리는 그가 황제 살해의 범인임을 알려준다. 그로브는 빛의 후예라는 핏줄을 모조리 없애기 위해 그런 일을 꾸몄다고 한다. 뿐만 아니라 길모어를 황제의 자리까지 올린 것도 바로 그로브였다. 이제 보니 모든 일의 원흉이로군. 애초에 마을 사람들을 노리는 영(靈)들은 신관전사나 몽크가 있다면 쉽게 이길 수도 있겠지만 그쪽을 고용할 수 없다면 궁병을 이용해 처리하도록 하자. 그로브는 계속해서 불사병들을 불러내니 빨리 처리하는 것이 좋다. 아니면 처음부터 그로브만 노려도 상관없다. 마을 사람들도 아주 잘 버티기 때문에. 그러나 시민들을 지켜내면 보답으로 미스릴 소드를 주니 시간이 걸리지만 지켜주도록 하자. 새로운 국가의 성립을 앞두고 마족의 방해를 받을 수는 없다. 일행은 마족의 대처방안을 강구하기 위해 성으로 돌아간다. 한편 비공정을 타고 나타난 아이젤은 오메가에게서 랑그릿사가 벨제리아 있다는 것을 알고 벨제리아로 출발한다.

황제 살해의 진모 범인은 그로브?

시나리오 19 인연

- 승리조건: 사인(死人)시 그로브의 격파
- 패배조건: 마을사람들의 전멸, 주인공의 사망

길모어를 물리친 직후 제시카에 의해 기억을 되찾은 람다는 마리안델과 람다 두 개의 기억을 다 가질 수 있게 되었다. 이젠 마리안델, 마리로 그녀를 부르게 된다. 시그마도 제시카의 도움을 받지만 그는 오히려 제시카의 마법을 흡수할 뿐이었다. 결국 선황의 살해장소에도 가보지만 기억이 나지 않는 시그마. 마리는 그 장소에 있던 식물에게 사건의 진상을 알아보기로 한다.

마리: 가냘픈 몸에 흑색의 옷을 입은 남자가 황제의 목을 누르고 있는 장면이 보여요. 그가 바닥에 쓰러져 있어요. 약으로 잠들어 있는 것 같아요. 그 옆에 황제는 손에 검을 가지고 서있어요. 하지만 몸은 이미 죽어 있는 것 같아요. 황제는 자신의 가슴을 검으로 찌르고 있어요. 그 후 검을 그의 손에 쥐게 한 채 쓰러졌어요. 황제를 목졸라 죽인 남자가 방에 들어와 웃고 있어요. 아아 왠지 기분 나쁜 웃음. 그리고 책장 등을 쓰러뜨리고 사라져버렸어요.

시나리오 20 원조

- 승리조건: 적의 전멸
- 패배조건: 보급부대 3부대 이상 격파, 시그마의 사망

성으로 돌아온 시그마들은 마족들이 있는 벨제리아로 가서 랑그릿사를 되찾아 알하자드를 파괴하기로하고 군대를 편성해 벨제리아로 출발한다. 도중 마물의 습격을 받게되는데 보급부대가 함께 있으므로 보호해 주는 것이 목적! 우선 보급부대는 북쪽의 성으로 이동을 시작하니 북쪽에 있는 마물들이 다리를 건너지 못하도록 위의 2다리는 끊어버리자. 그리고 각 부대가 보급부대의 후방을 지키며 보급부대가 다리를 건너면 다리를 끊어 버리자. 어차피 적을 전멸시켜야하니 캐릭터들은 다리를 건널 필요가 없다. 무지 쉬운 전투니 다리를 끊는 맛을 음미하면서.

시나리오 21 구적(舊敵)

• 승리조건: 적의 전멸
• 패배조건: 주인공의 사망

마족의 소굴에서는 아이젤과 그로브가 신나게 싸우고 있다. 그로브는 아이젤이 칼자스 군인 것으로 착각하고 있었다. 한편 토벌대와 합류하기 위해 길을 재촉하는 시그마 일행. 또 방해군이 나타났다. 이번에는 오메가. 드디어 첫 대결이다.

녀석이 끌고 나오는 부대는 별 볼 일 없지만 오메가 자신은 상당히 강력하니 주의해야한다. 더욱이 녀석은 하딩을 가지고 있으므로 궁병은 통하지 않을 것이다. 최대한 기병으로 물량공세를 하는 수밖에 없다. 3턴에 맵 좌측하단에 비병이 1부대 나타나지만 신경쓰지 말자. 이때 아이젤은 랑그릿사를 가지고 도망치게 되는데 그로브는 칼자스 군이 아니라면 가져가도 소용없을 테니 나중에 찾겠다며 그냥 놔둔다. 바보...

오메가는 얼굴 표정이 마음에 든다

시나리오 22 마굴

• 승리조건: 사인(死人)사 그로브의 격파
• 패배조건: 주인공의 사망

아이젤은 부하들에게 랑그릿사를 맡기고 자신은 다시 알하자드를 찾으러 떠난다. 마족 토벌대와 합류한 시그마 일행은 칼자스 성을 함락한 것과 마찬가지로 마족들의 성에 직접 침투하기로 한다. 하지만 성 안에서는 이미 그로브가 기다리고 있었고 녀석은 주인공들에게 '복수의 인'을 붙이고 데스로드를 불러낸다. 배치 자체가 내부와 외부로 나뉘어지므로 데스로드와 싸우게될 내부에는 신관전사나 몽크가 필요하다. 없으면 없는대로 최강의 부대를 배치하자. 데스로드는 정말 강력한데 왠지 상성도 무시하는 듯한 느낌이 든다. 그로브는 5턴에 쓰러진 부대들을 부활시키니 미리 대비하도록 하자. 그로브는 높은 계단위에서 서큐버스들에게 보호를 받고 있는데 섣불리 다가갔다간 마법을 마구 맞게되니 차근차근 서큐버스부터 처리하자. 그로브는 MP가 많지 않아서 시간을 끌수록 쓸데없는 마법만 써대므로 무서워할 건 없다.

전투가 끝나고 랑그릿사와 알하자드를 찾지만 성의 어디에서도 검을 찾을 수 없었다. 비라쥬는 처음으로 일행에게 모습을 드러내면서 검의 행방을 묻지만 도저히 알 수가 없다. 그때 오메가가 한 말을 기억하며 검을 레인폴스의 부하들이 가져갔다는 것을 짐작한다. 순간 엄청난 공격이 덮쳐온다. 길모어가 갈츠오크로 마동포 공격을 해온 것이다. 조준이 빗나갔지만 제2탄은 2시간 이내에 올 것이다. 갑자기 위기를 맞는 일행.

마동포의 엄청난 위용

시나리오 23 거병

• 승리조건: 길모어 및 마동 거병의 격파
• 패배조건: 주인공의 사망

비라쥬는 지금의 공격이 오리지널 갈츠오크에 의한 것임을 말해준다. 에릭은 갑자기 자신이 스파이였다며 길모어의 약에 중독되어 발광사(發狂死)하는 것이 두려워 약혼자마저도 배신한 것이라고 한다. 살라스 군의 진군루트를 가르쳐 준 것도 비공정에 불을 지른 것도 에릭이었다. 하지만 지금은 마동포를 막는 일이 우선이다. 비라쥬의 말로는 포신에 무엇인가를 쑤셔넣으면 포신이 파괴된다고 한다. 에릭은 자신이 하겠다며 마동포에 직접 몸을 날려 포신을 파괴한다.

에릭의 희생으로

이젠 길모어의 잔당들을 처리하는 일만 남았다. 우선 갈츠오크의 사정거리를 가늠해 볼 필요가 있는데 전과 같은 직선 광선이 아닌 파이어 볼의 강화판 같은 형태에 위력도 낮으므로 그렇게 겁먹을 필요는 없다. 데크라인이라도 걸어주고 멀리서 마법으로 처리하자. 물론 발리스타도 같이 처리하자. 오히려 문제가 되는 것은 길모어 주변의 궁병들인데 역시 바깥에서 마법으로 처리하면서 기병으로 쓸어버리자. 전투가 끝난 후 에릭은 클라렛의 품에 안겨 죽게된다. 한편 연방 왕궁의 지하 감옥에서는 에밀리와 란디우스가 공모해서 랜포드를 탈옥시킨다. 의문의 남자 비라쥬는...

부하: 비라쥬님! 녀석들은 정말 이곳을 지나가는 겁니까?
비라쥬: 그래... 그 남자가 말한 것이 사실이라면 이 코스를 지나갈 것이다.
부하: 그 눈매가 날카로운 남자의 정보입니까?
비라쥬: 다른 정보가 없는 이상, 조금이라도 가능성이 높은 곳에 승부를 걸어야지. 탐지기의 반응은?
부하: 지금까지는 없습니다.
비라쥬: 설마 다른 장소로 향하는 것은 아니겠지?
부하: 비라쥬님! 적을 포착했습니다.
비라쥬: 역시 여기서 진을 치고 있던 것이 바로 맞았군.
부하: 마동포! 준비완료입니다!
비라쥬: 좋아! 목표 적 비공정 발사!

비라쥬 정말 별 걸 다 가지고 있군

병사장: 이게 무슨 일이지!
일반병: 마동포에 의한 공격입니다.
병사장: 마동포라고!? 피해상황은?
일반병: 추진장치를...! 제어불능! 제어불능!
병사장: 불시착해라!

알게 모르게 이쪽은 현대전의 양상을 보이고 있다. 연방 재상 랏셀은 랜포드가 탈옥해 카콘시스 왕국으로 가고 있다는 정보를 듣게된다.

시나리오 24 쟁탈

• 승리조건: 랑그릿사의 소유자가 맵 하단에 도착, 적의 전멸
• 패배조건: 주인공의 사망

비라쥬는 적 비공정이 불시착했으니 랑그릿사를 찾는데 도와달라고 한다. 비고정의 불시착 장소는 에레스 대륙. 그 시간 랜포드는 카콘시스로 가던 도중 자신은 아버지가 삼국동맹에 가담한 이유를 알아야겠다며 란디우스와 함께 행선지를 바꾼다. 비공정이 불시착한 장소에는 오메가가 이미 와서 수색작업을 벌이고 있었다. 그는 비공정이 크립조랜더에 떨어져서 랑

그릿사를 빼앗기면 다시 찾을 수 없다고 부하들을 재촉한다. 두 줄로 늘어선 화물창고.

적들은 기본적으로 비병은 우회해서 아군의 뒤를 치고 나머지는 랑그릿사를 찾는다. 7턴째에는 오메가도 합류하니 랑그릿사는 빨리 찾아두자. 왼쪽 줄에는 아래에서 첫 번째,세 번째 창고에 룬 스톤과 소닉밴드가, 오른쪽 줄에는 두 번째, 세 번째 그리고 맨 윗 창고에 각각 크라운, 랑그릿사, 티아라가 있다. 지금 상점에서 구할 수 없는 것들이니 다 챙겨두도록. 그러기 위해서는 오메가의 움직임을 막을 기병이 많이 필요할 것이다. 오메가도 철수하고 드디어 랑그릿사를 손에 넣은 시그마.

레인폴스 : 하하하. 그래, 파사의 검은 아직 회수하지 못했나?

시그마 : 녀석은...

브렌다 : 레인...폴스, 레인...

레인폴스 : 후후, 파사의 검을 빼앗은 것은 너희들이었나? 설마 검과 함께 소체( )까지 손에 넣게 될 줄이야.

시그마 : 우리들을 우습게 생각하지마.

레인폴스 : 그럼, 도망칠 수 있다고 생각하는 건가?

브렌다 : 앗! 누구를 데려온 거야! 너만은 용서할 수 없어. 부모님과 마을사람들의 원수 없애버리겠어!

레인폴스 : 나를 쓰러뜨리겠다고? 진심인가, 브렌다?

부하 : 큰일입니다. 레인폴스님! 비공정의 기수를 발견했는데 불이 마동로로 인화된 것 같습니다.

레인폴스 : 뭐야? 승무원의 구출은 끝났나?

부하 : 불길이 거세서 아직 끝나지 않았습니다. 저희들만의 힘으로는 어쩔 도리가 없습니다.

레인폴스 : 알았다. 이번엔 그냥 넘어가주지! 전원 승무원을 구출하라! 시간이 없다. 서둘러!

브렌다 : 기다려! 레인폴스!

비라쥬 : 여기에 있었군. 검은 발견했나?

알프레드 : 그것보다 브렌다가 레인폴스를 쫓아...

비라쥬 : 뭐라고?

마리 : 게다가 마동로에 인화되었다고 말하고 있었는데...

비라쥬 : 마동로에 불이 붙었다고? 너희들은 빨리 여기서 피해라!

시그마 : 하지만 브렌다는...

비라쥬 : 그건 내가 어떻게 해보겠다. 자, 너희들은 빨리 여기서 벗어나라. 알았어?

전에 말한 대로 방사능 오염을 걱정하고 있는 것 같다. 브렌다는 레인폴스의 뒤를 쫓아 비공정의 기수부로 들어갔다.

레인폴스 : ...좋아 모두 탈출에 성공이다.

브렌다 : 놓치지 않아. 레인폴스. 당신은 내 마을을 멸망시키기 위해 나의 마음을 이용했어... 절대로 용서할 수 없다.!

레인폴스 : 그것에 대해 변명하고 싶지는 않다. 하지만 지금은 이런 곳에서 오래 있을 여유 가 없다. 이 비공정의 마동로는 아직도 가동 상태다. 그 마동로에 불이 붙게 되면 어떻게 될지 너도 알고 있겠지?

브렌다 : 그러니까 지금의 내 힘으로도 널 물리칠 수 있어. 이대로 너를 보내지 않으면 폭주 한 마동로가 당신과 나를 날려버릴거야... 믿든 말든 당신 마음이지만 조금 후면 답이 나올거야....

레인폴스는 브렌다를 일격에 기절시킨다.

멋지다 레인폴스

레인폴스 : ...정말 기가 센 여자군.

레인폴스는 뒤쫓아온 비라쥬에게 브렌다를 인도하면서 자기 여자도 지킬 줄 모르냐며 묘한 소리를 한다. 브렌다는 기절해 있는 동안 옛날 일을 회상하게 된다. 과거 레크리오 마을 이 폐허가 된 그때를. 브렌다는 자신이 잠시 마을을 비운 사이에 마을이 쑥대밭이 된 것에 어쩔 줄 모르고 때마침 지나가던 고타르 마을 의 촌장이 브렌다와 함께 한 생존자를 발견했다. 안타깝게도 그 여자는 한 아이와 현자의 수정을 맡기고 곧 숨을 거두었다. 브렌다는 그 길로 동료를 찾으러 떠났고 고타르 마을 촌장에게 현자의 수정을 자신이 찾으러 갈 때까지맡아달라고 했다. 가만 이 아이가 란디우스라면 브렌다는 대체 몇 살이지?

아무리 봐도 이때는 20살 정도

시나리오 25 시한

• 승리조건 : 20턴 이내에 골드리의 격파
• 패배조건: 터널이 파괴된다, 주인공의 사망

브레다는 병실에서 깨어나고 시그마 일행은 이제 당신들이 누구인지 말해 달라고 한다. 결국 비라쥬는 자신들의 정체에 대해 말하게 된다.

아주 먼 옛날 이 땅에 붉은 달과 푸른 달이 있었다. 붉은 달은 크림조, 푸른 달은 베이리아라고 불렸다. 크림조에는 크림조니아라고 하는 고도의 마법 문명을 지닌 종족이 살고 있었고 그 밑에는 노동계급이 있었다. 노동계급은 지상으로 내려와 지배계급인 크림조니아에게 착취 당했고 크림조니아는 카오스와도 계약을 맺어 마족까지 노동계급으로 부려먹었다. 마침내 노동계급들이 반란을 일으켰고 엄청난 전쟁이 지상에 일어났고 그 여파로 크림조는 200년 주기로 찾아오는 타원 궤도의 위성이 되어버린 것이다.

폼 잡고 말해주는 비라쥬

그 노동계급을 크림조랜더라고 부르며 비라쥬와 브렌다는 그 자손이라는 것이었다. 그들이 사용하는 비공정도 바로 그 문명의 유산이었다. 레인폴스는 200년 전 접근한 크림조에서 지상으로 내려온 것이고 지금 또 다시 접근해 오는 크림조를 이용해 지상을 지배하려는 것. 이제 스케일이 우주적으로 커져 버렸군. 현재 레인폴스는 삼국동맹을 맺어 연방에 승리하기 일보 직전이라는 얘기에 알프레드는 자초지종을 듣고 레인폴스에게 이용당하는 형 알빈스를 저지하기 위해 자신에게 힘을 빌려줄 것을 모두에게 부탁한다. 그리고 비라쥬는 파사의 검이라는 랑그릿사를 시그마에게 맡기며 자신은 진 파사의 검 알하자드를 찾으러 떠난다고 말한다. 랑그릿사는 크림조가 만들어 낸 파사의 검을 모방한 미완성품이라는 것. 뭐야? 그럼 뭐하러 힘들게 랑그릿사를 찾은 거지? 필자는 여지껏 이 검이 주인공만이 지니는 절대무적의 검이라고 생각해 왔는데... 이제 알프레드의 형 알빈스를 설득해 삼국동맹을 저지하려는 일행. 레이놀즈로 가는 터널 앞에 다다르게 되는데 먼저 와 있던 랜포드와 란디우스가 터널을 지키는 경비대장과 실랑이를 벌이고 있었다. 경비대장은 바로 골드리! 지겨운 녀석이다.

골드리 안 죽었었나?

랜포드와 란디우스는 NPC로 골드리와 전투에 들어간다. 배치에서부터 신경 써야하는 전투다. 배치 바로 앞에 궁병이 있어서 아군의 HP를 마구 깎아 먹는다. 골드리가 있는 곳까지는 멀고도 좁다. 더욱이 20턴이 지나면 골드리가 폭약으로 터널을 파괴하니 서둘러야 한다. 바로 위쪽으로 올라가서 강을 건너도 되지만 조금이라도 길이 넓은 좌측으로 이동, 란디우스들과 합류하는 것도 괜찮다. 전투 도중 알프레드가 신간이 모자를 것 같다고 말한다.

> 녀석이 상대라면 괜찮아.
> 상대가 골드리라면.
> 놈만은 용서 할 수 없다.

골드리는 그 사이 삼국동맹에 달라붙은 것 같다. 가증스러운 놈. 란디우스에게 뺏기지말고 직접 주인공의 손으로 처리해 주자. 전투가 끝나면 랜포드는 알프레드의 소개로 서로 인사를 나누고 자초지종을 듣게된다. 아버지가 크림조에게 이용당한다는 사실에 분개하는 랜포드. 란디우스는 이 사실을 카콘시스로 알리러 가고 랜포드는 시그마들과 행동을 같이하게 된다. 랜포드는 워낙 늦둥이라서 아무렇게나 키워도 상관없지마 그래도 기병이 천직이니 기병계로 클래스 체인지 하자.

브렌다: 날 대신해서 죽는다고 내가 기뻐할 것 같아요?

시그마: 괜찮아. 당신을 위해서라면. 불사신이니까.

브렌다: 바보

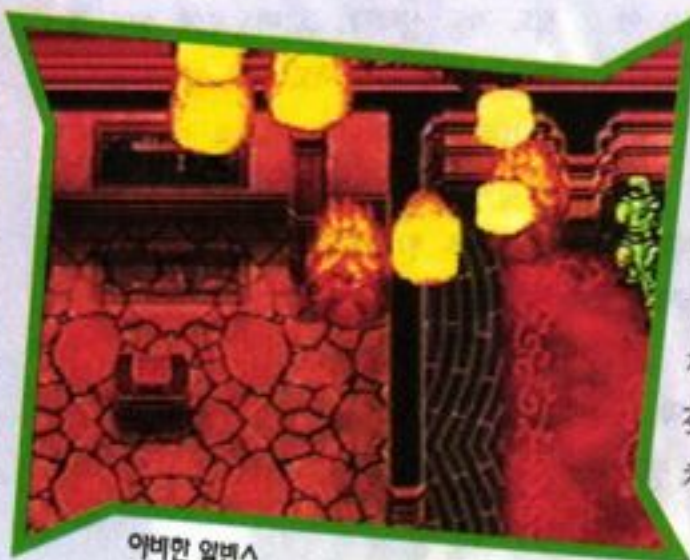
시그마: 그보다 다른 사람들은...

브렌다: 당신을 찾아보겠다고... 내가 모두 부를게요.

시그마: ...우...윽 이것이 어쩌면 무의식중에 사용한 그 능력 때문에 산 것인지도... 그렇지만 너무 피곤하다.

잠깐 소동이 있었지만 어쨌든 시그마는 무사한 것 같다. 이제 알빈스의 저택으로 직접 침입한 시그마 일행. 양쪽으로 전력을 잘 분배해서 진군하자. 좁은 문 위에는 마법사가 지휘관인 궁병이 있는데 마법으로 처리하자. 그곳을 통과하면 알빈스가 저택에 불을 지르고 자신은 비밀 통로로 도망치려고 한다.

야비한 알빈스

이때 승리 조건에 '알빈스를 격파하고 전원을 탈출시킨다'가 추가되고 패배조건도 '알빈스를 놓친다'가 추가된다. 그냥 뒤를 쫓아서는 잡기 힘드므로 비밀 통로로 향하는 좁은 통로의 바깥에서 마법으로 공격 치료하도록 해서 움직임을 멈추고 빠른 행동을 이용해서 처리하자. 고렘들은 알아서 불에 타 죽으니까 움푹 들어간 이곳에서 기다리고 있으면 되다. 맵 위쪽의 좌우 석상을 조사하면 아이네아스의 갑옷과 블러디랜스를 얻을 수 있으니 위험하지만 꼭 얻어두자. 알빈스는 자신의 욕망에 너무나도 충실했던 나머지 스스로 자멸한 셈이 된다. 하나뿐인 혈육을 죽이게 된 알프레드도 분명 마음의 상처를 입었을 것이다. 아버지를 죽이고 그 죄를 덮어씌우기까지 한 사람이지만 혈육의 정은 깊기만 하다. 이제는 랜포드가 상처를 입을 차례다. 일행은 사자랜드로 발길을 돌린다.

시나리오 26 욕망

- 승리조건 : 알빈스의 격파
- 패배조건: 주인공의 사망

터널을 건넌 뒤 야영을 하는 일행. 브렌다는 절벽 근처에서 경치를 감상하고 있었다.

그너의 레크리오 마을이 보일지도 모르겠다.

> 뭔가 보여?
> 늦었으니까 돌아가.
> 마을일을 물어본다

이때 죽은 줄 알았던 골드리가 또 나타나서 함께 죽자며 폭약에 불을 붙인다. 순간적으로 골드리를 잡고 절벽으로 떨어지는 시그마. 다음날 일행은 모두 시그마를 찾지만 대체 어디에 있는지 보이질 않는다. 브렌다는 자기 때문이라고 자책하는데 시그마가 초췌한 모습으로 나타난다.

즐거웠던 한때

시그마 : 우웅...

브렌다: 핫? 무사한 거야?

시그마: ...응. 괜찮은 것 같아...

브렌다: 그런 갑작스러운 행동을.... 살아돌아오지 못할 거라고 생각했어...

시그마: 걱정을 끼쳤군. 하지만...

> 브렌다를 지키고 싶어,
> 나는 불사신이다.
> 정말 죽는줄 알았어

시그마: 브렌다를 지키고 싶다보니 저절로 그렇게 되고 말았어.

시나리오27 애석

- 승리조건: 집사 미스터슨의 격파
- 패배 조건: 주인공의 사망

제로 : 레인포스님! 레이놀즈 지방이 패배한 것 같습니다.

레인폴스: 원래 알빈스는 전력에 도움이 되질 않았다. 놈을 이용해 온 것은 연방의 공격 목표를 분산시키기 위한 것이었다. 당초의 목적은 달성했어. 그런데 배는 어떻게 되어가고 있나?

제로: 발타르 거리의 아래로 봐서 거의 틀림없습니다. 하지만 발타르는 우리군의 세력이 아닙니다.

레인폴스: 그러면 강행할 수 밖에. 알빈스는 패배했고, 란젤트 녀석은 너무 둔해. 녀석들 때문에 계획을 늦출 수 없다.

제로: 직전에 오메가를 파견하시겠다는 생각이십니까?

레인폴스: 아니 내가 직접 지휘를 맡는다. 하지만 오메가는 불러둬라. 병사는 많을수록 좋다. 그리고 제로, 기사들도 소집하라. 이번에는 너도 함께 간다.

드디어 막바지에 도달한 것 같다. 시그마 일행은 사자랜드령에서 랜포드의 집사 마스터슨과 전투를 벌이게 된다. 적들은 완전 육탄전 돌격부대로 전투가 시작되면 일제히 몰려온다. 상성에 맞춰 공격하면 별 문제는 없지만 너무 일찍 죽이지는 말도록 하자. 맵 우측 상단 모서리에 가서 조사하면 선택 문이 세 개 나오는데 '손으로 만져본다'는 물리마법내성 +

여기다, 비병만이 갈 수 있다

2. '이마에 댄다'는 MP-2. '천으로 싼다'는 여신의 드레스를 얻을 수 있으니까 말이다.

마스터슨은 죽기 직전 란젤트와 로크웰이 젊었을 때 모험으로 발견한 고대문명의 유산을 손에 넣는 과정에서 혈육을 죽이는 저주에 걸렸다는 사실을 알려준다. 알프레드와 랜포드의 가문은 이 저주에 걸려있던 것이었다. 그래서 란젤트는 랜포드에게 그렇게 차갑게 대한 것이다. 란젤트가 삼국동맹에 가담한 것은 레인폴스가 이 점을 이용한 것이고, 저주를 풀기 위해서는 그 고대유산이 필요한 것을 안 일행은 그 유산, 수정이 있는 재상의 집으로 향한다. 한편 알하자드를 탐색하고 있던 비라쥬는 레인폴스가 발타르 마을로 침입한 것을 듣고 즉시 발타르로 향한다. 그곳에는 배가 있기 때문에 만 마족이 이것을 가지고 있었다는 것은 분명 삼국동맹과 내통하고 있었다는 뜻. 아무래도 마족까지 처리해야 할 것 같다. 레인폴스의 성에서는 란젤트가 레인폴스에게 이제 저주를 푸는 방법을 가르쳐 달라고 한다. 그 시각 일행도 비라쥬에게 저주를 푸는 방법에 대해서 듣게 되는데 방법은 하나 저주를 받은 일족 중 한 명이 저주가 발동된 장소에서 목숨을 끊는 것. 랜포드는 망설임없이 짧은 시간이었지만 즐거웠다며 곧바로 길을 떠난다. 그 뒤를 쫓는 알프레드 그리고 시그마들. 이때 브렌다는 비라쥬에게서 용병단이 전멸한 것을 듣고 슬퍼하면 또 다시 분노게이지를 올린다.

시나리오 28 수정

- 승리조건: 페라키아의 격파
- 패배조건: 수정의 파괴, 주인공의 파괴

발타르 마을 부근에서는 비라쥬가 마동기병까지 가져와서 레인폴스들을 막고 있었다.

비라쥬: 적의 수에 겁먹지 마라!! 이 쪽에는 마동기병이 있다.

부하: 제로님! 적은 고대병기를 가지고 나왔습니다.

제로: 당황하지 마라. 지금까지 눈에 띄는 행동을 피해왔던 크림조랜더가 저 정도로 전력을 갖추고 맞서올 줄이다. 이것은 놈들에게 더 이상 밀려날 곳이 없다는 증거다.

부하: 그러나 이대로는...

제로: 이 쪽도 준비되어 있다. 물건을 내 놓아라.

비라쥬: 우선 놈들의 다리를 묶는 거다.

뭔가? 뭐가 일어난 거야?

제로: 고대병기를 가지고 있는 것은 놈들만이 아니다. 공격개시!

비라쥬: 제발 버텨라!! 그들이 전함을 파괴하기 전까지 절대로 질 수 없다.

오오 현대전을 능가하는군!

발타르 마을 밑에는 공주(空宙)전함이 잠들어 있었던 것이다. 그러나 이것을 파괴하려면 브렌다의 용병은 레인폴스가 끌고 온 크림조 나이트들에게 죽임을 당하게 된다. 크림조 나이트, 아이스에게 노인까지 9명으로 구성된 크림조니아 정예기사단. 아아! 또 이놈들을 모두 죽여야 하는 것인가? 한편 랏셀의 집에 도착한 일행은 집사의 완강한 태도에 들어가질 못하고 마침 밖으로 나온 랏셀은 랑그릿사의 빛 때문에 원래 모습이 변환의 페라키아로 돌아와 버렸다. 랏셀은 이미 오래 전에 죽었던 것이다. 왜 안 나오나 했다. 그로브와 가이엘도 나왔으니 당연히 나오셔야지. 개인적으로 좋아하는 캐릭터지만 우선은 밟아주도록 하자.

아름다운 페라키아 니가 좋아

페라키아는 수정을 파괴하기 위해서 곧장 위로 올라간다. 비병과 기병으로 빨리 길목을 막아두자. 가운데 분수에서는 복병이 숨어 있는데 비궁병으로 빨리가서 처리하는 게 좋다.. 뒤를 쫓아오는 나머지 적들은 궁병을 그쪽으로 배치해서 지휘관만 노리자. 용병은 좀 강해서.... 가는 길이 좁아서 기병이 먼저 공격을 막고 있어야 하니 공격력, 방어력 수정치를 아이템 등으로 보완해 주자. 수정이 있는 맞은편 방에서는 매지컬 비키니를 얻을 수 있다. 드디어 수정은 찾았지

시나리오 29 구출

- 승리조건: 전원이 맵에서 탈출, 적의 전멸
- 패배 조건: 시민의 전멸, 주인공의 사망

수정이 발견된 고대 유적으로 찾아간 시그마 일행. 랜포드와 알프레드가 서로 죽겠다고 다투는 사이 란젤트는 이미 와서 목숨을 끊고 있었다.

부정의 극치를 보여주는 란젤트

그는 레인폴스의 다음 목표가 발타르 마을의 고대 유산이라고 가르쳐주고 아들을 위한 희생을 한다. 이젠 레인폴스를 씹어 먹을 듯한 분위기로 가는 일행들. 한편 마족의 본거지에서는...

페라키아: 제길! 왜 놈들이 랑그릿사를 가지고 있던 거지!! 그것만 없었다면 지지는 않았을 텐데...

가이엘: 몹시 흥분해있군 페라키아. 예쁜 얼굴에 주름살이 생기잖아

페라키아: 시끄러워! 당신이 그로브에게 랑그릿사를 맡기지만 않았어도...

가이엘: 그로브가 빼앗긴 책임이 나에게 있다는 건가? 말도 안 되는 소리지.

페라키아: 정말 이제서야 조금 인간을 조종해 보려는 찰나에 계획이 엉망이 돼버렸어!

가이엘: 굳이 크림조니아의 힘을 빌리지 않고 인간들을 없애면 되잖아.

페라키아: 크림조에는 카오스 게이트가 있지? 더욱이 크림조는 200년 주기로 돌아오잖아. 카오스님의 힘을 얻어 우리들의 힘이 증폭되고 있는 지금이 가장 좋은 기회란 말이야!

가이엘: 물론 알고 있다. 하지만 위험을 무릅쓰면서까지 크림조니아의 힘을 빌릴 필요는 없다고 생각해. 앞으로 200년이면 크림조니아는 멸망해. 그후에 천천히...

페라키아: 당신이 말하는 건 너무 신중해. 앞으로 200년 동안 우리 마족이 멸망될 가능성이 없다고 말할 수 없겠지?

가이엘: ...확실히 보증할 수는 없어

페라키아: 붉은 달 크림조는 마족의 고향이기도 해. 그러니 레인폴스를 이기지 않으면 곤란해.

가이엘: 그러나 적에게 소금을 보내는 것과 같은 이치잖아.

페라키아: 이 대륙에 관해서는 말하지 않았으면 좋겠군. 랑그릿사를 파괴할 방법은 이제 알았나?

가이엘: 유감스럽지만 단서를 아직 찾지 못했다.

페라키아: 그렇다면 빨리 찾으란 말이야! 나에게 불만이 있다면 내가 할 일을 다 한 후야!

가이엘: ... 알았다.

페라키아: ...정말 저 녀석 보젤이 죽은 후부터 태도가 달라졌어.

역시 마족이 최후의 걸림돌이 될 것 같다. 발타르 마을에서는 오메가의 침입을 혼자 막으려는 마크렌이 보인

다. 일행이 나타나자 오메가는 잘 된 일이라며 크림조나이트에게 시민들을 죽일 것을 명령한다. 레인폴스에게 지휘권을 받은 오메가이니 어쩔 수 없이 따르는 크림조나이트. 전투가 시작되면 마을로 들어오는 두 다리로 크림조나이트가 한 명씩 들어온다. 비병인 녀석은 별거 아니지만 문제는 아래쪽 기병인 녀석이다. 우선 마크렌은 북쪽으로 이동시켜 북쪽의 창병을 처리하게 하자. 시민들이 자신들은 어떻게 할지 가르쳐달라고 하는데 기병인 크림조나이트가 최대한 접근할 때까지 기다리다가 북쪽으로 대피시키자. 그 사이 앞쪽에는 창병, 그 뒤에 궁병, 그 뒤에 마법사를 두고 총 공격을 하자. 클라렛은 위쪽 크림조나이트를 비궁병으로 처리하자. 3턴에 배치 장소였던 곳에서 창병대가 나타나지만 별

웬 드래곤 볼? 식상하다

것 아니니 해치우고 진형을 만들자. 완성품인 오메가는 예의 그 능력을 보여주며 미완성품인 시그마에게서 다시 넘버원의 자리를 찾으려 한다.

기자로프를 위해서라도 자신의 힘으로 미완성품을 해치우겠다는 시그마. 하딩을 갖고 있어서 궁병공격은 바보같은 짓이다. 전처럼 기병으로 처리하자. 10턴이 되면 레인폴스가 맵 좌측하단에 나타나니 그 전에 해치우는 것이 좋다. 레인폴스는 시민에 대한 공격을 즉시 중지키기고 데리고 온 크림조나이트와 멋진 메테오 마법으로 우리들을 즐겁게 해 준다. 뮤트를 걸어주자. 기병으로 등장한 크림조나이트는 아까와 같은 방법으로 해치우자. 다만 레인폴스는 조금 까다로운데 비병이 있다면 우회해서 협공을 하는 것도 괜찮다. 레인폴스의 HP를 궁병이나 기병으로 깎고 위험 부담은 크지만 지휘관이 직접 가서 싸우는 것도 좋다. 레인폴스를 물리치고 나면 마크렌은 마리에게 이곳에 부모님이 살고 계신다고 한다. 하지만 지하공장으로 끌려 간 듯. 흥분한 마크렌은 곧바로 지하공장으로 향하고 일행도 밤에 침투하기로 한다.

지 고대의 문헌을 찾아 파사의 검에 대해 조사하고 있는 것 같습니다.

레인폴스: 내석이 최후 병기까지 도달할 가능성은?

제로: 아마 가까운 시일에는 알 수 있을 겁니다.

레인폴스: 놈이 최후 병기에 존재를 알게되면 한 장소만 경계해선 안 된다. 부하를 나눠서 성의 여러 곳에 배치시키는 것이 좋을 것 같군.

제로: 그럼 그 일은.... 일이 끝날 때까지 방어는 아이젤에게 맡기려고 합니다.

레인폴스: 아이젤에게 맡겨라. 크림조나이트도 두 사람 정도 붙여놔라. 아무쪼록 주의하라고 전하도록

제로: 네!

레인폴스도 나름대로 힘듯 것 같다. 그 사이 시그마일행은 지하공장으로 침입하려고 하지만 오히려 적의 함정에 빠져 포위되고 만다. 6턴이 지나야 나머지 4명이 나타나므로 그때까지 시간을 끌어야 한다. 뭐 크림조나이트가 다가오니 피해야겠지만 궁병들을 데리고 가서 아예 그 자리에서 끝낼 수도 있다. 필자는 시그마 한 부대만으로 둘 다 해치웠다. 하지만 오메가는 궁병이 안 통하니 즉시 밑으로 후퇴하자. 이 맵에서 북서쪽 끝에 있는 풋말을 조사하면 벼락이 떨어질 것 같다는 문구가 나오는데 '피하지 않는다'를 선택하면 묘닐을 얻을 수 있다. 계획대로는 안 됐지만 지하공장으로 침입한 시그마일행. 그

러나 레인폴스는 오히려 마리의 어머니를 인질로 잡고 마리에게 협력해 줄 것을 요구한다. 그의 말에 따르면 자신이 기자로프에게 세계수의 샘플을 넘겼고 그것을 이용해 개조된 마리는 세계수와 교신을 할 수 있다는 것이다. 그의 목적은 세계의 마나 절반을 크림조으로 보내서 크림조의 멸망을 막고 궤도를 정지시키는 것이었다. 마리는 스스로 죽으려고 까지 생각하지만 시그마는 반드시 이 세계가 크림조의 손에 넘어가게 하지 않을 테니 바보같은 생각은 하지 말라고 한다.

시나리오 30 잠입

- 승리조건: 적의 전멸
- 패배조건: 주인공의 사망

밤이 되면 잠입조로 주인공과 함께 갈 대원 한사람을 고르게 된다. 어차피 다시 합류하므로 적의 HP나 깎게 강한 공격력을 가진 캐릭터를 데려가자. 지하에서는...

제로: 보고드립니다. 방금 대기 중의 마나의 농도가 우리들의 목표치에 달하였습니다. 계획제 1단계 완료입니다.

레인폴스: 그런가, 이 땅에 내려온 지도 어언 200년. 고갈된 마나를 회복시키기 위해 세계수를 키워온 보람이 있었군.

제로: 네. 이젠 그 아이만 잡으면 제 2단계는 완료됩니다.

레인폴스: 그래 만약을 대비해 강공책도 준비해 둬라.

제로: 알겠습니다.

레인폴스: ...나도 제로의 성격이 옮았나?

제로: 네?

레인폴스: 아니 그냥 해본 소리다. 머지않아 공주전함의 수리도 완료된다. 하지만 생각보다 시간이 걸려 버렸다. 더욱이 카오스가 부활하고 있다. 서두르지 않으면...

제로: 알겠습니다. 또 한가지 보고할 것이 있습니다. 진짜 파사의 검의 행방을 찾으러 간 부대로부터의 보고입니다.

레인폴스: 아이젤로부터인가?

제로: 네. 아이젤의 보고에 의하면 마족의 손에 넘어간 파사의 검, 지금은 알하자드로 불리고 있습니다. 이 검을 마족 중의 한 사람 가이엘이라는 자가 가지고 있는 것 같다고 합니다.

레인폴스: 그래서 어디에 있지?

제로: 가이엘은 엘사리아를 떠나 여기 에레스로 넘어왔다고 합니다. 무슨 이유인

시나리오 31 저지

- 승리조건: 적의 전멸
- 패배조건: 주인공의 사망

결국 마리는 레인폴스에게 협력해 주기로 한다.

결국 세계의 절반의 마나가 크림조으로 보내지게 되었다. 레인폴스는 그래도 신사였는지 마리의 어머니를 순순히 놓아준다. 마크렌과 마리는 어머니와 감격적인 상봉을 한다. 이대로 크림조니아가 다시 이 지상을

세계수와 교신하는 마리. 너의 지구를 구해 줘

지배하도록 놓아둘 수는 없다. 일행은 비라쥬의 말을 듣고 레인폴스의 본거지로 침입하기 위해 그 곳의 출입을 제어하는 마동장치가 있는 곳으로 향하게 된다. 이 때 발타르 지하의 공주(空宙)전함에서는...

레인폴스 : 어딜 가는 건가? 제로?

제로 : 마족을 물리치기 위해 출격하려는 참입니다.

레인폴스 : 마족이라고? 나는 그런 작전을 지시한 적이 없다.

제로 : 저의 독단으로 출격하겠습니다. 크림조의 당면의 위기가 사라진 지금, 급선무는 마족으로부터 알하자드를 빼앗는 것이라고 생각합니다.

레인폴스 : 나는 허락한 적이 없다. 주인인 나를 남겨두고 가려는 목적이 뭐냐?

제로 : 그럼 저를 해고해 주십시오.

레인폴스 : 제로!

제로는 기어이 공주전함을 출격시키고 시그마일행은 마동장치의 제어기가 있는 곳에 다다르게 된다. 제어장치가 있는 방은 잠겨져 있다. 문을 열기 위해서는 맵 맨 위쪽의 스위치 2개를 움직여야 한다. 하지만 6턴 째에는 아이젤이 크림조 나이트 2명을 데리고 맵 아래쪽에 등장하니 처음부터 적 전멸을 목표로 가는 것이 좋다. 아이젤은 크림조 나이트 이외에 발리스타도 이끌고 나오므로 단단히 준비해두는 것이 좋다. 크림조 나이트는 예의 공략법으로, 발리스타도 마찬가지다. 아예 이쪽도 발리스타를 준비해 두는 것도 좋은 방법이다. 아이젤이 나타나면 패배조건이 '19턴 이내에 제어 패널을 조작하지 못할 때'로 바뀌게 된다. 물론 신경 쓰지 말자. 적을 전멸시키는 것이 스위치를 조작하는 것보다 쉽다. 크림조 나이트 6을 쓰러뜨리면 그람을 얻게된다. 그리고 맵 중간 부분 양옆의 물줄기에 있는 왼쪽 가고일 상을 조사하면 엑스칼리버를 얻을 수 있다.

여깁니다

이제 레인폴스가 있는 본거지로 출발하는 시그마들. 한편 멋대로 출격한 제로는

부하 : 제로님! 우리쪽이 우세합니다. 마족의 전멸도 시간 문제입니다.

제로 : 그래... 베이리아는 언제쯤 떠오르는가?

부하 : 예? 베이리아 말입니까?

제로 : 그렇다. 언제쯤 떠오르는 거지?

부하 : 앞으로 2시간정도입니다.

제로 : 공격을 늦추지 마라. 더욱 확실히 하기 위해 전함의 병사를 지상부대로 내려보내라!

부하 : 예?

제로 : 전함의 유지에 필요한 인원 이외는 밑으로 내려보내란 말이다.

부하 : 예, 알겠습니다.

오프닝에서와 같은 절대적 위력

시나리오 32 타율

- 승리조건: 레인폴스의 격파
- 패배조건: 주인공의 사망

제로의 공주전함에게 마족은 대책없이 죽어나가고...

페리카아 : 제길, 나라는 존재도 이제 여기까진가?

부하 : 제...제로님! 이, 이것은 우왓!

제로 : ...흠, 역시 레인폴스님이 오지 않게 한 것은 잘한 일이군. 뭐, 좋아. 이제 나의 역할은 끝났다. 나머지 레인폴스님의 뜻대로...

허무하게 사라지는 공주전함. 이걸 부수려다 죽은 사람도 있는데...

페리카아 : 전함이 침몰했나? 지금의 광선은...

가이엘 : 왜 그래? 크림조를 막은 다음 크림조니아 따위는 가볍게 해치울 수 있는 것이 아니었나?

페리카아 : 가...가이엘

가이엘 : 내가 우연히 알하자드와 최종병기의 관계를 알아냈으니 다행이지. 내가 오지 않았다면 넌 죽었을 거다. 자, 반격이다.

결국 가이엘은 최종병기에 대해 알아냈다. 그리고 시그마들은 레인폴스의 성으로 쳐들어간다. 이젠 최후의 결말을 내야하는 때. 서두르지 말고 나아가는 것이 승리의 지름길! 함부로 앞서가지 말고 천천히 하나씩 처리해 가자. 우선 배치의 정중앙에 마법사와 궁병을 배치해서 앞뒤의 마법사와 발리스타를 처리하자. 그 사이 양옆의 적들도 없애고 기다리자. 4턴이 되면 에밀리와 란디우스가 나타나 NPC로서 도와준다. 이 들을 방패삼아 레인폴스가 있는 옥좌까지 가자! 물론 크림조 나이트가 두 명 좌우의 계단을 지키고 있지만 에밀리와 란디우스는 그들을 유인하는 최상의 재료이니 그들의 뒤만 쫓아가자. 그리고 적당히 HP가 닳은 녀석들을 무적의 물량공세로! 레인폴스 녀석은 간간히 메테오를 쓰므로 여차하면 좌이어트를 걸어버리고 궁병만으로 처리하자. 드디어 레인폴스는 쓰러지고 죽은 줄 알았던 아이젤이 비라쥬의 부축을 받으며 나타나 레인폴스와 브렌다의 오해를 풀어준다. 즉, 크림조니아의 왕자님이 신분이 낮은 한 아가씨와 사랑에 빠지고 평등한 사회를 이루려고 하는 때에 사악한 간신의 무리들이 그 아가씨에게 약혼자가 있다는 허위사실을 알려주고 지기 눈으로 확인까지 한 왕자는 홧김에 천민들을 다 쓸어버리려고 했다는 정말 유치한 이야기다. 완결편의 크나큰 결점이라고 당당히 말하고 싶다. 레인폴스는 브렌다와 비라쥬가 연인 사이인 줄 알았다고 한다. 이 녀석 정말 막판에서 스타일 구기고 있다. 아무튼 이 따위 삼류 연애스토리는 제쳐두고 가이엘 녀석을 저지할 방법을 찾자. 최종병기 베이리아란 지금 하늘에 떠 있는 달을 말하는 것으로 그 곳에서부터의 궤도 레이저 공격이 가능하다고 한다. 달이 인공 구조물이라는 것에 놀라는 시그마 일행. 브렌다는 빼고. 그 베이리아로 에너지원인 마나를 모아 보내주는 것이 바로 파사의 검인 것이다. 랑그릿사가 있었다는 건 과거에 베이리아를 빼앗기 위한 쟁탈전이 있었음을 가르쳐준다. 하지만 랑그릿사는 마나의 힘이 아닌 천명의 사람의 정신 에너지로 베이리아를 조종한다고 한다. 현재, 크림조를 위해 세계의 절반의 마나를 사용한 지금 베이리아의 포격회수는 세 번. 공주전함을 부수는 데 한 번 작동했으므로 이제 남은 것은 두 번 뿐이다. 베이리아에는 뜻밖의 약점도 있는데 구름으로 가려지고 공격각도가 30 미만인 지점은 공격할 수 없다는 것이다. 비라쥬는 고대의 기상제어 장치를 이용하면 3일 정도 구름을 머무르게 할 수 있다며 그 사이 가이엘에게서 알하자드를 빼앗으면 된다고 한다. 설마 가이엘 따위가 최종 보스가 되리라고는.... 시리즈 전반에 그런 기미는 없었는데... 보젤은 정말 죽은 걸까? 마음에 들지않는 최종보스지만 어쩔 수 없다. 일행은 기상 제어 장치로 출발한다.

시나리오 33 천혜(天惠)

- 승리조건: 그로브의 격파, 기상제어 장치를 가동하고 20턴을 맞이한다
- 패배조건: 기상제어장치를 가동시키지 못하고 20턴을 맞는다, 마동기사의 사망, 주인공의 사망

레인폴스가 딸려준 마동기사와 함께 기상제어장치에 도달한 시그마들. 하지만 이미 그로브가 로크웰과 마스터슨까지 살려내서 진을 치고 있다. 매우 중요한 전투이니 신경쓰자.

될 수 있는 한 궁병을 많이 데려가자. 우선 북쪽으로 쭉쭉 올라가자. 마동기사는 처음부터 불러내서 뒤따라 오게하고 제어장치 주변의 몬스터들은 모조리 청소해 두자. 지휘관만을 궁병으로 해치우는 것이다. 일단 제어장치 주변이 깨끗해지면 그로브가 있는 곳까지 올라가 계속해서 나오는 마족들을 궁병으로 처리하자. 몬스터의 레벨은 높지 않으므로 일방적인 학살이 가능할 것이다. 그리고 이 방법으로 모든 캐릭터의 레벨을 극한까지 올리자. 20턴까지 밖에 시간이 없으니 서둘러야 한다. 그로브가 메테오를 써대므로 일찌감치 콰이어트를 걸어두자. 성공적으로 기상 제어장치를 가동하니 구름이 몰리고 비까지 내린다. 이제 남은 것은 가이엘을 찾아 알하자드를 빼앗는 일뿐. 대륙 각 처에서는 마족들과의 전면전이 개시되고 페라키아는 란디우스에게 덤비다가 죽고만다. 흑흑 페라키아...

연약한 여자를 괴롭히는 악당 란디우스

마족의 본거지에서는 가이엘이 베아리아만 믿고 카오스조차도 뛰어넘는 존재가 되고 싶어 발광을 하고 있다. 알테뮤라의 쫄따구에서 이 정도로까지 성장할 줄을 그 누가 알았으랴? 과연 완결편답군.

시나리오 34 마소(魔巢)

- 승리조건: 그로브의 격파
- 패배조건: 주인공의 사망

마족의 본거지로 향하는 도중, 그로브가 또 싸움을 걸어온다. 에잇! 지겨운 녀석. 이번엔 확실하게 죽여주지! 그런데 전투가 시작되기 전 왠지 심상치 않은 굉음이 들려온다. 베이리아다! 그러나 구름의 효과는 절대적이다. 훗! 별거 아니군. 그로브는 자신까지 죽이려한 가이엘에게 분노를 금치 못한다. 녀석 흥분했군. 간단히 처리해주마! 그러나 그로브에게까지 도달하는 길은 좁은 다리 하나뿐. 언제부터인지 자주 등장하는 오로치 녀석이 궁병까지 끌고나와서 접근을 어렵게한다. 진짜 이름이 오로치다. 지휘관의 얼굴을 보면 왠지 이오리를 닮은 것 같기도 하다. 게다가 멋모르고 다리를 건너고 있는 아군에게는 그로브의 메테오가! 다리를 부수기 위한 연출이 아니다! 데미지를 주는 확실한 메테오다. 물이라고 못 가는 아군이 아니지만 진군 속도가 느리고 물 에서는 맵 좌,우측에 랜덤으로 복병도 하나, 4턴이되면 뒤쪽에서 죽은 페라키아가 좀비가 되어 나온다. 페라키아... 불사 미소녀(?)가 됐구나! 이제 너의 아름다움은 영원할 거야!

좀비가 되어도 그녀는 아름답다

이 전투에서의 승리는 시나리오 -33에서 얼마나 충실히 레벨을 올렸는가에 달려 있다. 이미 레벨이 극한에 달아 있다면 적들의 화살이 몸을 뚫고 들어오지 못할 것이다. 하지만 이건 소수를 위한 플레이 방법이고, 이 곳을 공략하려면 시작부터 콰이어트를 걸고 억지로 건너가 궁병전을 펼치는 수밖에 없다. 아마도 병사의 수로 판가름나는 전투가 될 지도 모르겠다. 마족의 본거지에서는 너무나도 치명적인 베이리아의 결점에 가이엘이 황당해하고 있었다. 이제 단 한 번의 포격이 가능할 뿐.

시나리오 35 종언

- 승리조건: 20턴이내에 가이엘을 격파
- 패배조건: 20턴 오버, 주인공의 사망

턴 제한과 적들의 수로 보아서 이 곳이 끝이 아님을 알 수 있다. 전력이 3등분되어지는데 우측의 코스는 비병을 필수로 배치하자. 조금이라도 진격의 속도를 늦추면 턴 오버가 되고 만다. 오로지 전진뿐! 시간이 갈수록 구름이 걷혀져 베이리아를 쓸 수 있게 되버린다. 중간에 메테오를 쓰는 마법사가 있으니 두 사람이 회복마법을 걸고 대기시키면서 데미지를 받으면 곧 바로 회복하자. 이래야 메테오 2연발에 의한 궁병의 전멸을 막을 수 있다. 콰이어트는 10턴의 효과를 지니므로 10턴 째가 되면 쓰는 것이 가장 좋다. 가이엘을 쓰러뜨리면 마지막 수단을 사용한다. 손에 넣지 못할 세계 따윈 필요없는 것! 가이엘은 최후의 힘을 모아 베이리아를 크림조과의 충돌코스에 놓게 한다.

이 자식 끝까지

두 개의 달이 충돌한다면 지상도 무사하지 못할 것이다. 레인폴스와 비라쥬에게 상의하는 일행. 이제 남은 마나가 없으니 알하자드로 베이리아의 이동을 막지도 못한다. 결국 남은 건 랑그릿사로 베이리아를 자폭시키는 것 뿐. 그러나 랑그릿사로 베이리아를 움직이려면 직접 베이리아에 가야하고, 천명의 정신에너지가 필요하다. 크림조랜더의 중형 공주전함으로도 다 옮길 수 없는 인원이다. 하지만 정신에너지를 증폭시킬 수 있는 시그마라면 가능할 수도 있는 일이다. 결국 일행은 란펠트와 로크웰이 발견한 수정의 힘으로 소형정을 타고 베이리아로 가기로 한다. 그 사이 레인폴스는 비라쥬에게 공주전함을 빌려 크림조니아들을 대피시키기 위해 크림조로 향한다.

시나리오 36 희망

- 승리조건: 적의 전멸
- 패배조건: 주인공의 사망

람디와는 이뤄지기가 가장 힘들다

베이리아로 출발하기 전 날 밤, 시그마는 긴장으로 잠도 자질 못하고 다른 동료들이 어떻게 하고 있는지 살펴보기로 한다. 이 부분에서 바로 히로인이 누구인지 알 수 있다. 선택한 여성들과의 이벤트 장면에서 CG가 두 장면 나온다면 그녀와의 사랑이 이루워진 것이고 굳 엔딩을 보게될 것이다. 아니라면 배드 엔딩으로.... 하지만 왠지 다들 과거(?)가 있는 여성들이라서 필자는 찝찝했다. 페라키아와는 이뤄질 수 없는 것인가? 아아, 금지된 마족과의 사랑이여!

베이리아로 오는 도중 방어 시스템에 소형정이 부숴지고 돌아갈 수도 없는 죽음의 길로 들어선 일행. 돌아가는 방법은 나중에 생각하자고 하지만 다들 포기하고 있음에 틀림없다. 자,랑그릿사 최초이자 최후의 우주에서의 전투다. 맵으로 오기 전에 흩어진 동료들이 모두 잡혀있는 너무나 황당한 전투다. 적은 비행 몬스터 2부대와 갈츠오크 3부대. 우선 잡혀있는 동료들을 구해야 한다. 전투에 들어가기 전, 잡혀있는 장소를 배치할 수 있는 웃기지도 않는 준비 과정을 거치게 된다. 우선은 클라렛을 가까운 곳에 배치해 빨리 다른 동료들을 구하자. 전투가 시작되면 식인마인 몬스터 부대가 잡혀있는 동료들을 먹어치우기 때문이다. 모든 멤버를 다 구한다는 것은 거의 불가능에 가까운데 그래도 할 수 있는데 까지는 해보자. 동료를 3명 구하면 오메가가 나타난다. 이 녀석은 시그마가 이미 한 번 능력을 사용한 것을 상기시켜준다. 얄미운 놈. 희망을 짓밟다니. 나도 알고 있었지만 어떻게든 될 거라고 생가하고 있었단 말이야! 도움이 안되는 놈이라서 그런지 타고 온 소형정도 박살났다고 한다. 웬수다! 웬수! 누가 넘버 원인지를 가리기 위해 이곳까지 오다니 정말 대단한 녀석이다. 최강의 부대가 필요한 것은 두말할 필요도 없지만 다행히 갈츠오크는 그다지 강하지는 않아서 궁병1부대 만으로도 모두 처리가 가능하다. 직접공격은 되도록 피하자. 엄청난 정신적 데미지가 수반된다. 그러니 오메가에게 신경쓰자. 벽을 사이에 낀 궁병의 위력이 발휘되는 곳이지만 오메가도 궁병을 끌고 나오니 궁병끼리 싸우게하는 참극은 막도록 하자. 역시 마지막에 믿을 건 기병뿐 이다. 전투가 끝나고 시그마는 랑그릿사의 힘을 끌어내려고 하지만 역시 오메가의 말이 맞는 듯하다. 하지만 오메가는 완성품인 자신을 이긴 시그마가 해내지 못할 리가 없다며 시그마와 함께 증폭장치를 가동해 베이리아에 자폭 명령을 내린다.

모두의 힘을 모아서…유행인가 봐

그러나 심한 부상을 입은 상태여서 오메가는 절명하고 만다. 이제 모두 끝이라고 생각하고 있는데 비라쥬가 나타나 포기하지 말라며 소형정에 일행을 태운다. 그나마 다행이라고 생각했는데 베이리아 폭발의 여파로 이것도 항해불능 상태가 되고 만다. 이러는 동안에도 시그마는 혼수상태에 빠져있었고, 랑그릿사에 잠들어 있던 지크하르트는 그녀의 사랑에 눈을 뜨라며 시그마를 깨운다. 기적같이 살아난 시그마. 그와 때를 맞춰 레인폴스가 소형정을 통신으로 원격조작 해준다. 레인폴스는 크림조니아들은 모두 탈출시켰지만 자신은 베이리아 폭발의 여파로 또 다시 궤도에 오르게 됐다고 한다. 이제 두 번 다시 만날 수 없겠지만 그가 다시 돌아올 때까지 이 세계의 평화를 지키겠다는 결심을 하며 시그마는 그녀와 함께 지상으로 돌아온다.

분석을 마치며

The end of Legend

시리즈 전체를 망라하는 스토리. 그것만으로는 완결편으로서 만족하게 해주었다. 그러나 전작보다 눈에 띄는 발전이 없는 점은 아쉽다. 힘이나 존 같은 마법을 쓸 때마다 느려지거나 끊어지는 사운드, 여전히 알게 모르게 암약하는 버그는 더더욱 완결편의 비애를 느끼게 할뿐이었다. 전설은 이런 모양으로 끝나는 것인지…

'모든 것은 끝났다' 전설의 그 끝에서…

랑그릿사의 역사

우르시하라 사토시의 캐릭터 디자인과 상당한 게임성으로 고정 팬을 확보하고 있는 랑그릿사가 드디어 5로 종말을 고하게 되었다. 이번에는 그것을 기념하여 랑그릿사의 시대순의 계보를 만들어보도록 하겠다.

각 시리즈의 시대적인 배치는 다음과 같다.

랑그릿사 3 → 랑그릿사 1 → 랑그릿사 2(데어 랑그릿사) → 랑그릿사 4 → 랑그릿사 5

시리즈에서 공통적으로 등장하는 것

1. 먼저 게임의 제목인 성검 '랑그릿사'는 온갖 수단과 방법을 가리지 않고 나온다. (랑그릿사를 봉인하는 엔딩이 나오는 2의 다음 시대인 4에서도, 5에서도 나온다)
2. 랑그릿사를 사용하여 악을 물리치는 것은 오직 주인공뿐(당연?).
3. 마족의 우두머리이며 알하자드를 사용하는 자는 무조건 '보젤'이라 부른다. 3에서는 마족출신이었지만 주인공의 활약으로 그는 사망. 주인공의 라이벌인 '알테뮤라'(인간)가 알하자드를 잡아 '보젤'이 된다. (이후 알테뮤라를 맡았던 성우는 그대로 보젤의 성우가 되고 만다)
4. 어느 시리즈를 막론하고 첫 번째 스테이지에서 주인공의 역할은 '도망'이다

랑그릿사 1

발표기종: 메가드라이브(4메가), PC엔진 듀오, 플스, 새턴, PC

91년에 등장한 두 번째 시대가 되는 작품. 주인공은 '레딘'으로 바르티아왕국의 왕자이다. 랑그릿사의 이야기는 수백년을 걸쳐 부풀려지고 그것에 이끌린 다르시스제국의 왕인 디고스가 랑그릿사를 빼앗으러 바르티아성에 침입하는 것으로 시작한다. 주인공인 레딘 역시 3과 동일하게 각지를 전전하던 중 동료와 힘을 모아 바르티아성을 되찾게 되고 그에 이어 다르시스제국을 쓰러뜨린 뒤 랑그릿사의 봉인해제로 인하여 마족이 부활한 것을 다시 봉인하기 위해 뛰게 된다. 보스인 보젤과 카오스를 쓰러뜨린 레딘은 바르티아왕국의 왕이 되고 랑그릿사는 다시 봉인된다. 93년에 이식된 듀오용에는 메가드라이브용에서 플레이어들의 원망을 샀던 난이도를 낮췄으며 플스와 새턴용에는 데어 랑그릿사(밑에서 다룸)의 시스템을 채용하여 전반적으로 게임의 흐름이 바뀌게 되었다. 기종에 따라 플레이 방법이 전혀 달라지는 작품(플스와 새턴용만 흐름이 같으며 난이도측면에서 보면 듀오용에서만 시나리오 1에서 디고스를 물리칠 수가 있었다)이다.

이 당시에는 모든 사람들의 마음이 순수할 때였다

랑그릿사 3

발표기종: 새턴

시대적으로 첫 번째가 되는 것으로 이후 모든 캐릭터의 선조가 등장하는 작품이다. 시대는 엘세리아 대륙에 여러 국가들이 난립하던 시절. 그 당시 세계에서 가장 강한 검은 마검 '알하자드' 뿐이었다(그것을 사용하는 자는 '보젤'이라고 부른다). 이야기는 주인공이 견습기사로서 있는 '부유성'을 리그리아제국에게 빼앗겨 방랑을 하던 중 대마도사 제시카를 만나 새로운 국면을 맞게 되어 제국군과 싸우다가 마족에 대항하기 위하여 구한 '파사의 검'을 루인의 아버지인 레이몬드자작(후에 지크할트라고 개명한다)이 생명을 바쳐 성검 '랑그릿사'로 바꾸어 마침내 보젤을 퇴치하게 된다는 것이다(그 뒤 대대로 랑그릿사는 마를 봉인하는 능력을 가져 엘스리드 왕국에 의해 보관된다). 본래의 시나리오 말고도 본편에 등장하는 여자 캐릭터에 대하여 얼마만큼 대접을 잘해줬는가에 의해 맺어지는 여자가 달라지는 시스템을 채용한 것과 완벽시나리오가 있는 것이 많은 플레이어들을 모니터 앞에 머물게 하였다.

주인공인 디할트. 세간에서는 제비족이라 불린다

랑그릿사 2

발표기종: 메가드라이브(16메가), 슈퍼패미컴(16메가), PC-FX, 플스, 새턴

시대는 1에서 500년이 지난 상태. 바르티아왕국은 멸망, 랑그릿사도 어디론가 사라져버렸으며 모든 것은 전설로밖에 남지 않게 되었다. 여기서는 주인공인 엘윈이 레이갈드 제국에 의해 자신의 소꿉친구인 리아나가 납치되려 하는 것을 도와주는 것에서 시작한다. 스토리 진행은 1과 비슷하게 제국에 대항하던 중 마족의 부활을 알게 되고 그것에 대항하게 되는 것이다. 게임 발표후 1년 뒤 슈퍼패미컴으로 이식되었을 때는 '데어 랑그릿사'라고 개명되었으며 주인공의 선택에 의한 멀티 시나리오를 채택하였다. FX용인 '데어 랑그릿사 FX'에서는 많은 데모를 추가시켰으며 플스와 새턴용은 FX용을 기초로 하게 된다(그래픽만 약간 다를 뿐이다).

주인공인 엘윈. 빨강머리와 티어라는 왕가의 자손임을 말해준다

서비스, 서비스!

랑그릿사 4

발표기종: 새턴

주인공은 마을에 있는 주인공의 소꿉친구(지겹다. 항상 소꿉친구냐)인 레이첼을 납치하는 것에서 시작한다. 역시 제국타도 시나리오로 마지막에는 역시 마를 봉인하는 역. 종래 시리즈와의 차이점은 3에서 있었던 히로인 셀렉트 시스템을 발전시켰다는 것과 등장 캐릭터의 의상이 많이 건전해졌다는 것 정도이다. 그리고 이 작품의 후반과 5가 겹치게 된다.

이번 주인공은 동네백수. 성우는 건담W에서 트레즈를 맡았던 오키아유 류타로씨

주인공의 의형제이자 소꿉친구. 개자로프의 타겟이 된다

뒷북인가? 아직 가능성은 있다!

일본대표팀의 감독이 되자!

세계 최초 축구 RPG

제작사	에닉스/세가
장 르	축구 RPG
발매일	6월 25일
발매가	6,800엔

현재 월드컵에서는 한국과 일본이 나란히 탈락을 하고 돌아왔지만 이 게임에서는 그것을 확실히 풀어줄 수 있는 기회가 마련되어 있다. 특히 일본대표팀만이 아닌 다른 나라에서도 활약할 수가 있으므로 이번 기회에 한국을 월드컵 우승국으로 만들어 보자!

항목
그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

게임을 플레이하기 전에

이 게임은 에닉스와 세가에서 외치는 '축구RPG'라는 장르이다. RPG에서 당연히 들어가는 '레벨업', '턴제'(전투에서의), '돈' 등의 요소가 물론 들어가 있다(설마 이것만으로 축구RPG라고 할까?). 특히 '레벨' 개념에 대해서는 상당한 끈기가 필요한 편. 첫술에 배 부른다고는 생각하지 말자.

버튼설명

버튼	설명
A버튼	필드상에서 메뉴를 연다. 메시지의 결정
B버튼	필드상에서 대쉬, 메시지의 취소
C버튼	필드상에서 말을 건다. 메시지의 결정
X버튼	1주를 넘긴다. 함부로 누르지 않도록
Y,Z버튼	사용하지 않음
L버튼	현재 감독이 있는 나라의 전체 맵을 보여준다. 직접 가는 것이 가능하며 해외로 나갈 때는 그만큼의 차비가 들어간다. 그리고 L버튼을 2번 누르면 갈 수 있는 곳이 표시된다. (파판7을 보는 듯 하다)
R버튼	현재의 날짜를 보여준다. 그대로 이동도 가능
스타트버튼	통상으로는 사용하지 않지만 이벤트를 넘길 때 사용할 수 있다

게임의 흐름

이 게임은 「축구클럽을 만들자!」도, 「빅토리골」등과는 다른 '축구RPG'이기 때문에(?) 처음 게임을 잡았을 때 어떻게 플레이할 것인가에 대한 의문이 있을 것이다. 게임진행에 대해서는 다음과 같다.

맵에서의 이동시 가능한 것

연계와 개인기를 연습한다
- 아이템을 구입
- 시합의 일정을 꾸민다
- 선수를 스카우트
- 이벤트가 일어난다

↓ 시간이 경과

시합

시합은 매달 1,3주에 치를 수 있다
- 시합개시
- 시합종료 뒤 경험치가 들어온다. (레벨 업도 포함)
- 작전화면에서 여러 상태를 체크 (멤버와 포메이션, 전술의 변경, 중심선수와 마크의 변경이 가능하다)
- 풀타임(경기 전체를 본다)와 결과만을 보는 것을 선택한다.

플레이어의 이름과 성격을 입력한 뒤에 게임이 시작한다. 참고로 아들의 이름도 쓸 수 있다.

자신의 이름을 쓰자

나중에 크면 일본대표팀에서 뛸 수도 있다

왜 아들의 이름이 필요한가?

처음에는 꼬마였던 주인공의 아들은 시간이 지나면 성장하여 일본대표팀에 참가하게 된다. 물론 플레이어가 이끄는 팀의 중간선수로도 활약할 가능성이 있으므로 그 때에 감정이입하기 쉽도록 이름을 입력할 수 있다는 것이다(실제로 이탈리아의 마르티니 부자와 같이 감독과 선수의 입장으로 뛰는 인물도 있다).

전형적인 RPG의 요소가 이 게임에서는 어떻게 들어가 있을까?

이 게임은 플레이어가 축구감독이 되어 세계를 여행하며 여러 이벤트를 체험하고 엔딩(있는지는 모르지만)을 보는 RPG형식을 가지고 있는 게임이다. 간단하게 RPG에서 있을만한 것을 이번 게임에서 갈 수 있는 곳으로 대입하여 보겠다.

그래픽은 픽판7 방식이다

파라메터 설명

NAME	AGE	PO	LV	ST	SP	SH	PS
タカシマ	26	DF	11	87	96	76	82
ヒガシムラ	22	DF	10	55	95	70	70
ホイットロック	23	MF	20	130	130	120	110
グリフィス	28	MF	20	130	140	130	130
ヒグチ	28	MF	11	71	69	80	65
ヒロナカ	27	MF	11	71	103	82	61
イノウエ	29	MF	11	92	91	82	97
キタザワ	30	MF	11	103	107	92	96
アサカワ	26	MF	10	75	80	65	85
シラホス	22	FW	18	105	134	123	114
ミウラ	32	FW	11	96	61	103	93

일람으로 보는 것은 약어가 대부분이라 읽기가 힘들 것이다

ST = 스테미너

일종의 HP라고 생각하면 될 것이다. 전반 종료 뒤 아이템을 사용한 회복이 가능하며 스테미너가 없어져버리면 선수의 기량이 절반가량으로 줄어들어버린다.

SP = 스피드

말할 것도 없는 부분. 많으면 많을수록 좋다?

SP = 슛

주로 FW에게 필요한 부분. 골결정력으로 수치가 높으면 골키퍼가 손을 내밀어도 뚫고 지나가는 사례가 생긴다.

PS = 패스

게임메이커에게는 절대적인 수치로 이것이 높을수록 패스미스가 줄어든다.

DB = 드리블

FW, MF, 사이드백에게 필요한 능력. 수치가 높으면 공을 확실히 몰고 갈 수 있다.

BC = 볼컷트

DF와 MF에게 절대적으로 필요한 능력으로 이 수치가 낮으면 완전무결한 가장을 버처 스트라이커1을 볼 수 있을 것이다(속 터진다).

SV = 세이빙

골키퍼에게 필요한 능력. 수치가 높으면 아무리 상대편이 개미떼처럼 몰려와도 무섭지 않다?

JD = 판단력

이것은 각 상황에 대한 선수의 적절한 행동을 취하게 하는 데에 필요하다.

메인 메뉴에 대하여

한가지 행동을 하기 위해서 각 지점으로 날아가야 한다는 부담을 줄여주는 것으로 다음의 5가지가 있다.
(옵션은 타이틀 화면에도 있다)

아이템

장비와 소비, 보는모드가 있다. 기본적으로 트레이닝 센터에 있는 것과 사용범위는 동일하다.

정보

선수와 감독, 자국의 전력비교를 할 수가 있다.
여기서는 상대방의 전력을 볼 수 없다.

연계

만드는 것과 보는 것이 가능할 뿐 등록은 트레이닝 센터에서만 가능하다.

스케쥴

축구협회에서도 볼 수 있는 메뉴.
여기서는 단지 "보는" 것만 가능하다.

옵션

자질한 사항에 대한 설정이 가능.

장소설명

주인공이 갈 수 있는 장소와 그곳의 역할을 짚어본다.

♣ 필드 = 전세계

비행기로 이동한다.
물론 중간에 등장하는 적 캐릭터는 없음

♣ 마을 = 세계중의 각 도시

L버튼을 누르면 마을내의 맵이 나온다

♣ 동료캐릭터: 감독재임 중에 얻게되는 스타플레이어.

(감독이 다른 나라로 이적해도 따라온다)

♣ 전투 = 시합

강한나라와 붙일 수록 확실한 결과가 돌아온다. 이기면 금상첨화

♣ 아이템과 상점 =

각 도시에 하나씩 있다. 좋은 아이템의 질과 가격차이가 있으며 도시마다 진열되어있는 아이템도 틀리다. 그리고 아이템은 감독 또는 선수에게 장비 시키는 것과 소비하는 것으로 나뉜다. 참고로 장비는 한 개밖에 시켜줄 수 없다.

♣ 여관 = 호텔

(여기서 쉬면 1주를 넘긴다)

전형적인 드래퀘방식의 세이브

♣ 경험치 = 시합뒤 얻는다

레벨업을 하면 이러한 플러스가 들어오는 때도 있다

♣ 돈 = 축구협회에서 조달

(금액은 한정되어 있음)

단, 이 게임에서 일반적인 RPG와는 달리 플레이시간만큼은 무한이긴 하지만 주어진 시간 내에 협회가 원하는 수치 이상의 팀으로 키워서 능력을 인정받아 소속국가와의 재계약이나 타국으로 이적하지 않으면 바로 게임오버가 되 버리는 것도 있다. 일종의 육성 시뮬레이션이라할까..

축구협회

한국의 축협(기름 두배..가 아님)보다는 (느낌만) 훨씬 낫다고 생각되는 곳.
여기서는 다음의 메뉴를 선택가능 하다.

1. 협회교섭

자신있으면 사용해보라

협회와의 교섭으로 시설확충이나 보상금 추가지급 등의 담판을 짓는다. 커맨드 사용시 1주가 지나가며 보상금 추가지급 요구에 대해서 협회가 지정한 경기에 이기면 상당량의 보상금이 들어오지만 졌을 경우에는 상당한 명성도의 저하가 예상된다. 그리고 시설확충은 감독의 교섭능력에 따라서 수용여부가 결정된다.

2. 스케쥴

1월부터 12월까지 모든 스케쥴을 볼 수 있다. 이것은 메인메뉴와 동일하다고 생각하겠지만 여기서는 친선대회를 주선하는 것과 취소할 수 있는 것이 추가되어 있다.

메인메뉴에서도 나오긴 하지만 여기서는 친선대회를 지정할 수 있다. 물론 취소도 가능

3. 잡담

말 그대로 접수처에 있는 사람의 개인적인 얘기를 들어볼 수 있다. 일종의 평가라고 생각하자.

4. 스카우트

1주에서 4주까지 시간과 돈을 들여 선수가 될만한 인물을 찾아보게 한다. 실패하는 것도 있다는 점에 대해서는 유의할 것.

트레이닝 센터

코치를 통하여 여러 가지 연습을 시킬 수가 있다. 시킬 수 있는 것은 다음의 5가지.

1. 연계연습

1) 드리블 어택 3-4-3
2) 사이드 어택 3-5-2
3) 델타 엔드 4-3-3
4) 스퀘어 패스 4-4-2
5) 카시오페이아 4-5-1
6) 더블 카운터 5-4-1
7) 그 외 플레이어가 직접 만든 연계

2. 개인기연습

팀원 중 한 명을 지정하여 그 선수의 개인기를 훈련시킨다. 복수를 훈련시키는 것은 불가능.

명령을 내려두면 1주가 그냥 가버린다. 습득을 하기까지는 시간이 걸리는 편이지만 나름대로 쓸모가 있다

3. 작전입안

여기서 연계작성과 등록, 팀원교체와 진형 변경 등 여러 가지 사항을 변경할 수 있다. 가장 중점적으로 신경써야 하는 부분

MF와 DF에 선수가 4인이상 있을 때 진형 결정 뒤 다음의 메뉴가 나타난다.

MF

노멀(ノーマル)	공격 · 수비의 밸런스가 잡힌 기본적인 MF타입
더블 보란치 (D. ボランチ)	보란치를 두명 놓은 수비적인 MF타입

DF

라인(ライン)	DF가 일직선으로 나열되어 업사이드 트랩을 노리는 타입
리베로(リベロ)	가장 끝의 DF가 찬스일 때에는 공격참가를 하는 타입
스위퍼(スイーパー)	가장 끝의 DF가 골키퍼의 사각(死角)을 막는 타입

4. 대표변경

말이 있는 평가에 대해서는 신경을 쓰자

최대 5명까지 가능하며 5단에 걸쳐 여러가지를 세워두자

등록은 각각 DF, MF, FW에서 시작하는 것들을 순서대로

스카우트등으로 준비되어있는 선수중에서 스타팅멤버를 다시 정할 수 있다. 뽑을 선수는 가능한 젊은 선수들로 하자. 나이가 40이 넘으면 체력적인 면이 떨어진다는 마이너스가 있으므로.

다시 뽑아보실라우?

5. 잡담

팀에 대한 평가를 말해준다.

그래도 한단계는 올라갔는데.. 이번에는 불안하다고 말을 한다

윈슬로 재단

자외에 다른 메뉴가 추가된다.

1. 기술투자

기술적인 면을 올리는 것으로 스카우트 되는 선수의 초기 레벨이 올라간다.

2. 인기투자

축구저변을 넓혀 일반인들의 흥미를 이끌게 된다. 경기에서 입장하는 관객의 숫자가 늘게 된다(이것으로 획득하는 경험치를 늘릴 수 있다).

미래를 위한 투자장소이기도 한 곳. 명령 하나를 지정하면 1주일이 지나간다. 확충시키면 1만엔 단위의 투

스타디움

이곳에서 사용 가능한 커맨드는 다음의 세 가지이다.

1. 대회결과

이곳에서 볼 수 있는 것은 각 지역별 경기에서의 결과를 말한다. 게임개시 때에는 볼 수가 없음.

2. 랭킹

친선대회등에서 열심히 이기기만 하면 전체 랭킹이 올라간다는 FIFA의 농간이 이곳에서도 살아있다. 1년마다 갱신되며 참고로 초기상태에서 일본은 42위(꼴찌?)이며 한국은 28위.

3. 잡담

그곳 사정을 듣는다. 일어를 모른다면 아무 의미없는 커맨드.

호텔

드래퀘 시리즈의 전형적인 세이브방식이다 (지정장소에서만 세이브 가능)

이곳에서는 데이터의 세이브와 숙박을 할 수 있다. 잡담의 내용은 이곳이 무엇을 하는 곳이라는 말 정도일뿐(들을 필요가 없다).

6. 아이템 상점

장비아이템과 소모성 아이템을 매매한다. 나라에 따라 진열되어 있는 물건들도 다르다.

아이템은 비쌀수록 성능이 좋으며 각 아이템에 대한 성능은 다음과 같다.

여러가지 아이템을 구입하여 전력을 상승시키자

아이템	성능
슈츠(スーツ)	감독전용으로 교섭능력이 올라간다.
텍스트(テキスト)	감독전용으로 운영능력이 올라간다.
악세사리(アクセサリー)	감독전용으로 지도능력이 올라간다. 재미있는 점은 메가폰도 포함되어 있다는 것.
유니폼(ユニフォーム)	선수전용으로 주로 스태미너와 볼 컷트능력이 올라간다. DF쪽에게 장비시켜주자.
슈즈(シューズ)	선수전용으로 스피드, 슛, 드리블등이 올라간다. 공격쪽의 선수에게 장비시켜주자.
글러브(グローブ)	골키퍼용으로 주로 판단력과 세이빙이 올라간다.
악세사리(アクセサリー)	선수전용으로 스태미너, 패스, 판단력이 올라간다. MF쪽에게 장비시켜주자.
스태미너 회복(スタミナ回復)	선수 1인이나 전체의 스태미너를 회복시키는데에 사용한다. 가격에 의해 회복되는 수치가 다르며 체력소모가 심한 선수에게 사용하자.
부상회복(怪我回復)	제약쪽으로 부상한 선수에게 사용할 경우 회복에 필요한 시간을 단축시킬 수 있다.
의문의 아이템	현재 이 분야의 아이템에 대한 정보는 없고 효과도 의문에 싸여있다. 등장하는 것은 게임이 진행되면서부터?

기타

그것 외에 플레이어가 눈여겨봐야 할 곳이 있다.

자택

처와 자식이 살고 있는 곳. 나중에 축구선수가 되는 아들의 능력은 플레이어의 접근방법에 의해 결정된다.

시합은 1달에 1, 3주에 있게되며 그 때에는 반드시 스타디움으로 이동, 시합을 해야한다(세이브정도는 가능하다). 만약경기결과가 불만이라면 리셋노가다라도 해보기를..

주로 플레이어가 눈여겨봐야 할 곳은 다음과 같다.

1. 시스템 선택

3-4-3, 3-5-2, 4-3-3, 4-4-2, 4-5-1, 5-4-1중에서 선택이 가능하다

2. 수비타입 변경

보런치, 더블 보런치에서의 선택 후 라인, 리베로, 스위퍼에서 선택

3. 멤버 배치와 변경

정대표 18명에서 스타팅멤버를 결정하는 것과아이템을 장비시키는 것이 가능하다.

4. 게임메이커 선정

게임메이커에게는 우리편의 패스가 집중하는 효과가 크다.
팀내에서 1인을 선택

5. 마크대상 선수를 선정

적 팀에서 1인을 집중마크하여 마크되는 선수로 가는 패스를 막아내는 효율을 올린다.

6. 전술선택

전체전술을 노말, 공격중시, 수비중시에서 선택하는 외에 연계플레이의 작성도 가능.

풀폴리곤의 시합장면. 그래픽이 조금만 더 좋았더라면….

스포츠뉴스화면. 글씨로 보면 상당히 괜찮은데 말이 없고 그래픽에 있어서는 메가드라이브를 연상케한다. 용서할 수 있는가?

육성커맨드 3가지의 계통

1. 기술연습계 (개인기 연습, 연계연습)

연습에 의해 선수의 기술을 향상시키는 커맨드. 개인기를 몸에 붙이는 것과 연계플레이의 질을 높이는 것의 2종류가 있다.

2. 능력향상계 (시합, 아이템 구입)

시합으로 경험치를 쌓아 레벨업을 하고 아이템의 장비로 선수와 감독의 파라메터를 향상시키는 계통의 커맨드이다.

3. 인재발굴계 (영재발굴, 투자)

우수한 선수를 발견하기 위한 커맨드. 스카우트와 재단에 투자하여 나라 전체의 레벨을 올리는 것도 포함된다.

세계의 감독에게서 특기를 배운다!

세계 각지에 흩어져 있는 명감독들. 그들은 각 나라의 민가에서 혼자 살고 있다. 일정 레벨과 조건을 충족시키면 나타나게 되며 그들과 대화를 함으로써 특기를 배우고 선수들의 기량을 향상시킬 수가 있게 된다. 여기서는 4명을 소개해본다. 다른 감독들도 찾아내보자.

1. 카쿠타 (일본)

매년 6월 4주째에 나타나며 그는 "스카우트의 마음가짐"을 가르쳐준다. 말 그대로 스카우트의 성공률이 올라가는 특기.

2. 드리오라 (프랑스)

간이침에서 오렌지색의 집에 있으며 그는 골키퍼의 개인기인 "롱 핸드"와 "카운터 펀치", 정확한 패스를 해주는 "서치패스"를 가르쳐준다.
이것은 전부 트레이닝 센터에서 선수들에게 습득시킬 수 있다.

레벨이 올라갈 때마다 다시 찾아오자

3. 산토스 (아르헨티나)

그는 주로 슛계열의 개인기로 "드라이브슛"과 "힐 발리", "더블 킬", "힐 썸머"를 가르쳐 준다. 아주 매력적인 기술들이지만 감독의 레벨이 낮을 경우에는 가르쳐주지 않는다는 점에 유의하자.

계속 얘기를 걸어봐서 어디까지 가르쳐주는가를 알아보기도 해보자

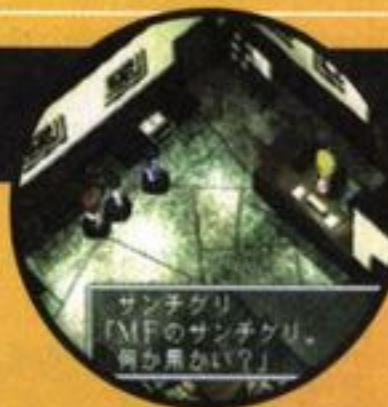
4. 엘하르트 (독일)

그는 다른 감독과는 달리 특기나 개인기가 아닌 연계에 대한 것을 가르쳐 준다. 이야기를 듣기 위한 특별한 조건은 없으므로 연계에 대해서 듣고 싶은 플레이어라면 가서 들어보자.

세계 각지에 흩어져 있는 스타 플레이어!

플레이어의 분신으로서 최대 3인까지 동료로 할 수 있는 존재. 그들은 스카우트로 얻는 선수보다 능력치가 높아 팀에 합류시 상당한 플러스를 가져온다. 하지만 어느 선수는 감독의 레벨이 일정치 이상이 되지 않으면 동료가 되지 않는 다는 점에 주의. 여기서는 그중 9인을 소개해본다.

오른발의 천재
그로우 브로드 (FW)

강력한 오른발의 슛을 무기로 하는 그는 프랑스의 축구협회에 있다. 레벨 10정도에 동료로 편입이 가능.

스페인의 귀공자
산치그리 (MF)

그 용모와 화려한 패스와 드리블로 "귀공자"라는 별명을 가진 그는 스페인의 축구협회에 있다. MF로서 연계의 시작선수로 만들어놓자.

거대한 벽
장(DF)

일본의 트레이닝 센터에서 항상 볼 수 있는 DF로서 동료로 편입시 상당한 수비력의 증강이 예상된다.

대한의 건아
손준흔(DF)

한국의 축구협회에서 동료가 되는 DF. 판단력과 패스센스가 탁월하여 공수 양면으로 큰 역할을 하게 된다.(혹시 홍명보가 아닐까?)

흑표범
소보소(FW)

일본의 아이템숍에 있는 FW. 게임개시부터 동료로 얻을 수 있으므로 빨리 대표팀에 편입시켜 주 득점원으로 키우자.

말란 토마스
토마스 휘드록(MF)

미국의 술집에서 동료로 할 수 있는 MF. 미국은 축구에 대한 분위기가 별로이긴 하지만 게임 개시부터 그는 우수한 사령탑으로 활약해주는 고마운 선수이다.

날쎈 독수리
그리피스(MF)

호주의 재단에 있는 예의바른 MF. 날카로움을 무기로 하기 때문에 "독수리"라고 불리지만 그는 그것을 마땅치 않게 생각하고 있다.

특급 소방수
카르하라이(DF)

모로코의 재단에서 얻을 수 있는 DF. 패스가 정확하여 공을 뺏은 다음에 이어지는 절묘한 공격에 맞출 수 있을 것이다.

블랙 위도우
세르반테스(GK)

스페인의 재단에 있는 스페인 최고의 GK. 레벨 11에 얻을 수 있는 GK는 그밖에 없으므로 문고리를 굳게 잠그고 싶은 플레이어라면 놓치지 말자.

경험치를 많이 얻기 위해서는…

1. 강한 상대와 붙는다(승패 여부는 명성과 신뢰에 영향을 미치며 이길 경우 경험치가 더 들어온다).
2. 관객수가 많아야 한다. (게임 초반에는 어웨이 경기를 추천한다)
3. 대회의 규모가 커야한다.

계약과 감독평가의 기준은?

그 외에도 특별조건이 있기는 하다

연초에 표시되는 평가조건. 이것은 나라가 감독에 대해서 얼마만큼의 기대를 하고 있다는 것을 표시하는 것으로 평가기준은 성적, 기술, 인기, 지도, 시합의 5개가 있으며 각각 1년에 얼마만큼 해달라는 것이 그래프로 표시된다. 그것을 이루었을 때는 괜찮지만 만약에 그러지 못한다면 모가지라는 비참한 현실이….

일본외로 나가고 싶다!

절대적으로 필요한 것은 감독이 가진 명성의 수치. 이것은 시합에서 많이 이길수록 많이 올라간다. 다음으로 필요한 것은 신뢰도로 이것은 취임한지 얼마 안되었을 때에는 100이지만 시합에서 지게 될 경우 내려가게 되어 0이 되면 아무 곳에서도 섭외가 들어오지 않게 된다(즉, 게임오버).

그 외 Q&A

Q 브라질이나 독일이라는 축구대국의 감독이 되기 위한 조건은 좀 어렵지 않나요?

A 어려운 편입니다. 독일등은 보통으로 하려한다면 영원히 할수가 없지요. 그 나라의 감독이 되기 위해서는 감독의 명성치가 높지 않으면 안되고 감독의 레벨도 조건으로 되어 있습니다. 그리고 신뢰도라는 것이 있어서 최초에는 높지만 게임을 진행중에 "배반하는" 즉, 지게될수록 줄어들어 마침내 0이 되면 두 번 다시 섭외가 들어오지 않게되지요. 나머지는 특수한 조건이라는 것이 있어서 예를 들면 독일 등은 한번 유럽의 지역대회에서 우승하지 않으면 감독이 될 수 없다는 것입니다.

Q 그러면 한번 유럽에서 다른 나라의 감독을 하지 않으면 안되겠군요.

A 그렇습니다. 정말로 독일은 힘드니까요. 추천은 아르헨티나입니다. 아르헨티나는 특수한 조건도 없고 레벨만 있으면 감독이 될 수 있겠지요.

Q 처음에는 일본대표로밖에 플레이 못하는줄 알았는데

A 사실 감독에게는 "칭호"라는 것이 있어서 이것은 감독의 타입에 의해서 바뀌기도 하지만 최종적으로 모든 지역대회와 인터내셔널컵을 재패하면 어느 칭호가 됩니다. 하지만 "모든" 지역대회라는 것은 일본이외의 지역에도 플레이하지 않으면 안된다는 것을 뜻합니다. 각 4개지역의 최저 1개국은 플레이하고 그 지역의 대회에서 우승하지 않으면 안됩니다.

Q 그럼 인터내셔널컵을 재패하는 것뿐이라면 좀 빠르겠네요.

A 빠르다면 빠른 것이겠지요. 시스템을 알아낸다면 12년이나 16년차에 재패할 수 있을 것입니다.

그 외 게임을 쉽게 풀어가기 위한 여러가지 메모

1. 영재탐색은 그 국가의 기술도에 의해 나오는 선수의 레벨이 바뀐다.
2. 게임 개시와 더불어 소보스와 그 외 다른 스타플레이어들을 끌어들여 쉽게 진행할 수 있도록 하자.
   (그리고 그들이 말하는 다른 스타플레이어들은 메모해두자)
3. 협회와의 교섭으로 각 시설을 확충시켜 빨리 선수들을 키워나가자.
   (감독 자신도 성장하자) 시설의 확충으로 좋아지는 경우는 다음과 같다.

레벨이 2가 되면 "집중훈련" 이라는 메뉴가 추가된다
말 그대로 집중적으로 능력치상승과 개인기 습득이라는 장점이 있지만 부상의 위험이 있기도

○ 양날의 칼이다

윈슬로 재단레벨이 올라감에 따라 종래의 2종류에서 메뉴에 한가지씩이 추가된다

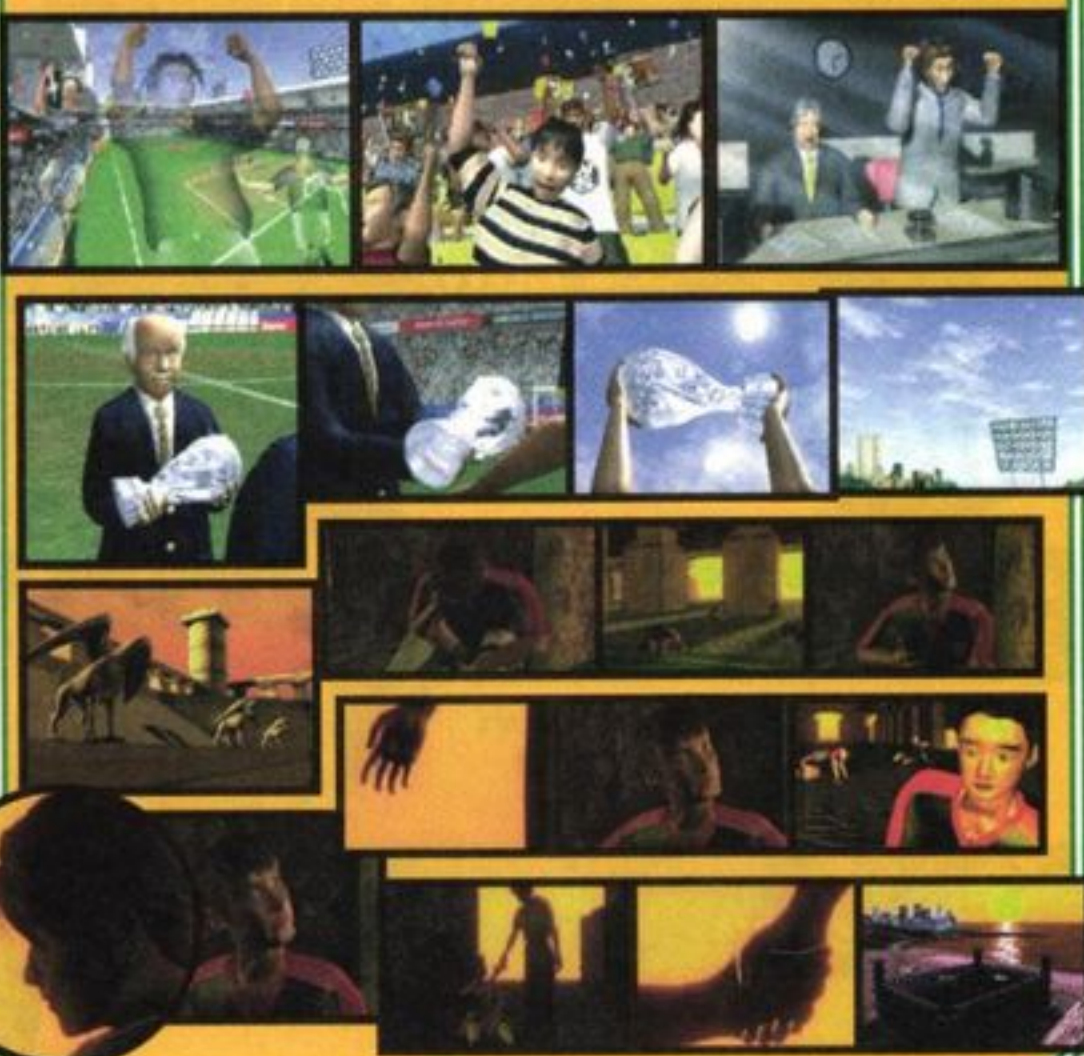
해외유학과 축구대회를 열 수 있게 된다

축구협회 축구협회의 레벨업에 대한 플러스사항은 친선대회로 대결가능한 나라가 늘어난다는 점과 영재탐색시 포지션 선정이 가능해진다

포지션 선정은 확실한 도움이 된다

스타디움의 레벨업에 대한 플러스사항은 수용 가능한 관객수가 늘어난다는 점. 이것은 들어오는 경험치에 상당한 영향을 미칠 것이다 객석이 설정하다면 말할 없지만.

관람객이 2만명이상이면 확실한 경험치 획득이 가능하다

4. 시합때에는 시스템과 전술을 일정하게 할 필요는 없다. 그 때의 팀의 상황에 맞춰서 작전을 세워나갈 것. 시합은 가능한 풀타임으로 보아서 어느 선수는 어떤 자리가 좋은가를 체크해나가자.
5. 연계를 작성할 때에 사용할 선수는 2~4명 정도로 하고 롱패스는 반드시(!) 배제하여야한다(완전무결한 바보짓이라 단언한다).

SEGA SATURN

새턴으로 돌아온 3인

악마성 드라큘라 X

월하의 야상곡

제작사	코나미
장 르	액션 RPG
발매일	발매중
발매가	3,800엔

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

MSX시절부터 액션게임의 대명사로 불리우던 「악마성 드라큘라」가 플스용에 이어서 드디어 새턴으로도 선보이게 되었다. 기본적인 것은 플스용의 것을 그대로 이식했지만 여러 가지 추가된 요소가 많으므로 플스용을 즐긴 유저도 새로운 마음으로 즐길 수 있을 것이다.

悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲

플스용과는 이것이 다르다

마리아와 리히터가 사용가능하다

게임 시작부터 마리아와 리히터를 사용할 수 있다.
물론 스토리 진행이나 레벨은 없는 액션게임적인 진행이지만.

드디어 마리아가 골라진다

새로운 지역

추가된 던전이 있다

새로운 지역인 저주받은 감옥과 지하정원이 추가되었다.

사운드 테스트

사운드가 추가 되었다

사운드 테스트 모드가 추가되었고 리히터나 마리아로 플레이시 추가 된 음악이 나온다 (아주 좋다)

시스템의 변화

우선 지도 보는 법이 매뉴 화면에서 L1을 누르는 것으로 변경되었다.
그리고 아이템 란이 추가되어서 간단히 L1버튼으로 아이템을 사용할 수 있다.

캐릭터-등장인물

리히터-벨몬드 Richiter

(リヒター=ベルモンド)

연령:24세

대대로 뱀파이어 헌터로써 드라큘라 백작과 영원한 싸움을 계속하는 벨몬드가의 막내. 5년전의 싸움으로 숙적(宿敵)인 드라큘라 백작을 물리쳤지만 1년전부터 행방불명이다. 사용하는 무기는 선조(先祖)들이 전해준 성스러운 채찍. 정의감이 강하고 노래를 싫어하는 열혈한.

알카드 Alucard

(アルカード)

본명:아드리안=파렌하이쯔=쩨페슈

연령:추정400세

드라큘라 백작과 인간 여성의 사이에서 태어난 중성적인 아름다움을 타고났다. 강인한 힘과 암흑마력을 몸에 지니고 있다. 무기는 주로 검을 사용하지만 계속 진행을 하면 나타나는 마도기(魔道器)나 아이템들. 변신능력. 마법공격이 발휘된다. 입이 무겁고 총명하며 냉정한 성격이다.

이 게임의 주인공.

마리아-라넷드 Maria

(マリア=ラーネッド)

연령:17세

벨몬드가와 깊은 인연이 있는 소녀로 리히터 여동생이다. 5년전 싸움에서는 리히터와 같이 드라큘라 백작을 물리친 뱀파이어 헌터. 4신수를 부릴 수 있는 불가사의한 힘이 있고 지적이면서 행동파인 소녀이다. 실종된 리히터를 찾기위해서 여행을 나섰는데 악마성 부활의 소문을 듣고 단독으로 성에 잠입을 한다.

이 게임의 최강 캐릭터.

드라큘라백작 Dracula

(ドラキュラ伯爵)

본명:드라큘라=부라드=쩨페슈

연령:추정800세

100년에 한 번 소생한다는 전설의 악마성의 주인. 5년전 리히터에 의해 성과 같이 사라져갔다. 암흑세계의 정점에 군림을 하고 있으며 강대한 암흑마술의 힘을 지니고 있다. 알카드의 아버지.

도서관의 주인(圖書館の主)

악마성의 책을 관리하는 노인. 정보나 아이템을 알카드에게 제공한다.

리사(リサ)

알카드의 어머니. 드라큘라 백작이 유일하게 사랑한 아내로 성모(聖母)같은 여성이다. 유행병으로 고통받는 사람들을 위해서 약을 만들었지만 마녀재판에서 마녀로 오인받아 처형됐다.

타이틀 화면

① 파일 셀렉트 : 게임 세이브한 곳부터 시작을 할 수 있고 여기에서 자신이 몇 %를 클리어했는가를 알 수가 있다.
② 네임 체인지 : 이름을 바꿀 수가 있다.
③ 파일 카피 : 파일을 복사한다
④ 파일 딜리트 : 파일을 지운다

메뉴화면

항목	설명
HP	라이프의 수치
MP	마력의 수치
HEART	하트를 가진수
ROOMS	통과한 방의 수
BEAT	물리친 적들의 수
LEVEL	현재 알카드의 레벨
STATUS	현재 상태, 독이나 석화등 지금 알카드의 상태
공격력(攻擊力)	적들을 타격할때의 공격력
방어력(防禦力)	적들에게 타격을 입을때의 방어력
STR	완력(腕力). 기본적인 공격력에 영향을 준다.
CON	체력과 기본적인 방어력에 영향을 준다.
INT	지성과 마법공격에 영향을 준다.
LCK	행운의 양. 회심의 일격이 나오거나 아이템이 나올 확률에 영향을 준다.
EXP	지금까지 얻은 경험치를 나타냄
NEXT	다음에 레벨업 할 때까지 필요한 경험치를 나타냄
GOLD	현재 소유하고 있는 돈
장비(裝備)	무기나 아이템등의 장비를 설정함
필살기(必殺技)	얻은 필살기의 커멘드를 보여줌. (필살기는 도서관장에게서 마도서를 사서 얻음 레벨도 중요함)
마도기(魔導器)	얻은 마도기들의 설명과 ON/OFF를 설정함
시스템(システム)	장비 설정, 각 버튼의 설정, 사운드 설정등.
소환할수 있는 종들(使い魔)	현재 사용가능한 악마들의 상태를 표시합니다 (사용이 가능한 악마는 마도기로 불러낼 수 있다. 한마리만가능)

○패미컴에 등장했던 알카드의 모습

알카드의 조작법

방향키 : 알카드의 이동 · 서브화면 선택
← → 좌우 이동
↓ 엎드린다
↑ 세이브나 성에서
성끼리의 차원이동이나 특수행동시

B버튼 : 점프, 서브화면의 취소

A버튼+방향키↑ :서브웨폰공격

R1버튼:뒤로 대쉬

스타트 버튼: 메뉴 화면을 불러온다

Y버튼:박쥐로 변신(마도기를 입수한 후에)

Z버튼:늑대로 변신(마도기를 입수한 후에)

X버튼:안개로 변신(마도기를 입수한 후에) 점프 중에 B버튼:2단 점프를 할 수 있다

공격무기 종류

너클 등의 주먹계공격
사정거리 는 짧지만 연타가 가능해서 연속공격이 가능하다

쇼트 소드 등의 소검공격
리치는 약간 길지만 너클보다 느리다.

롱 소드 등의 장검공격
가장 기본이며 한손으로 휘두른다.

쯔바이헌터 등의 양손으로 휘두르는 대검
사정거리가 길고 공격력도 양손인 만큼 좋지만 방패장비 가 불가능하 므로 방어력은 떨어진다.

메이스 등의 타격무기
이것들은 꽤나 장점이 많은 무기로, 우선연사능력이 좋고 특수효과를 지니고 있는 무기도 상당히 많다. 또한 이것만으로 충격을 받는 경우도 있다.

무기 필살기

알카드 검의 필살기

새벽의 검 필살기

특정무기들은 ↓↘→나←—→이나 커맨드로 필살기가 나간다.
새로운 무기를 얻으면 확인해 보도록.

마도기

주인공의 능력을 증가시키는 게임상의 중요 물건들

입수를 하면 알카드는 어떤 숨겨진능력을 발휘 하게 된다. 대부분 게임진행상 없어서는 안될 것들이므로 반드시 입수해 두도록 하자. 숨겨진 장소에있는 것도 많다. 마도기의 효과는 ON/OFF로 해 보아야하는데 물론 OFF를 하면 효력이 안난다.

소울 오브 배트(ソウルオブバット)	박쥐로 변하는 힘을 줌
파이어 오브 배트(ファイアオブバット)	박쥐로 변했을 때에 화염을 사용가능
에코 오브 배트(エコ-オブバット)	박쥐일 때에 어둠을 볼 수 있는 초음파를 사용가능
크레이지 에코(クレイジ-エコ-)	초음파로도 공격할 수 있게 해준다
소울 오브 울프(ソウルオブウルフ)	늑대로 변신하는 힘을 얻는다
파워 오브 울프(パワ-オブウルフ)	늑대일 때 빨리 달릴 수 있게된다
스킬 오브 울프(スキルオブウルフ)	늑대일 ↓↘→커맨드로 필살기가 나간다
미스트(ミスト)	안개로 변신하는 능력을 갖게한다
파워 오브 미스트(パワ-オブミスト)	안개로 변신하는 시간이 길어진다
가스크라우드(ガスクラウド)	독(毒) 안개가 된다
머테라이즈 큐브(マテライズキューブ)	물품을 파괴했을 때에 아이템이 출현
혼의 오브(魂のオーブ)	적에게 입히는 대미지가 보인다
부신의 부츠(浮身のブーツ)	점프를 누르면 평상시의 5배로 점프를 가능케 해 준다 MP 소비
비상석(飛翔石)	2단 점프를 가능하게 해준다
호리 심볼(ホーリーシンボル)	물에서 돌아다녀도 대미지를 받지않게 한다
요정의 책(妖精の書)	적들의 이름을 알려준다(공격시에 오른쪽 밑에 표기됨)
언록쥬얼(アンロックジュエル)	파란 빛을 발하는 문을 열 수 있는 열쇠
인어의 상(人魚の像)	지하수맥이라는 곳에서 뱃사공을 부르는 열쇠
박쥐의 소(コウモリの素)	이것을 ON으로 해 놓으면 박쥐가 소환된다
유령의 소(ゴーストの素)	이것을 ON으로 해 놓으면 유령이 소환된다
요정의 소(妖精の素)	이것을 ON으로 해 놓으면 요정이 소환된다
아기악마의 소(子悪魔の素)	이것을 ON으로 해 놓으면 아기악마가 소환된다
검마의 소(剣魔の素)	검의 악마인 [인텔리전스 소드]를 소환한다
반요정의 소(半妖精の素)	이것을 ON으로 해 놓으면 반요정이 소환된다
코악마의 소(鼻悪魔の素)	이것을 ON으로 해 놓으면 코악마가 소환된다
심장(心臓)	마도5기(魔導五器)의 하나로 저주의 대미지를 무효화한다
손톱(爪)	마도5기의 하나로, 공격력을 10 올려준다
뼈(骨)	마도5기의 하나로, CON을 10 올려준다
반지(指輪)	마도5기의 하나로, INT를 10 올려준다
눈알(目玉)	마도5기의 하나로, LCK를 10 올려준다
신속의 신발(神速の靴)	→→의 커맨드로 대쉬가능 (PS용에는 없는 마도기)

서브웨폰

알카드의 특수무기들

나이프[ナイフ]	전방의 적만이 공격이 가능하고 위력도 약함. 단지 빠르다는 장점 뿐
도끼[オノ]	위에 있는 적에게 곡선을 그리며 날아가 대미지를 주는 무기이다. 공중에있는 적을 공격 할수 있는데다가, 천정의 숨겨진 길을 열 수 있어 유용한 무기
성수병[聖水のビン]	사용하면 던지는데 땅바닥에떨어지면서 불길이 솟아 오르면서 대미지를 준다. 사정거리가 짧은 것이 조금은 단점이지만 고정되어있는 적에게는 최고의 무기이다.
시계[時計]	사악한 생명체를 정지시키는 무기. 적들의 움직임을 멈추어서 쉽게 물리치는 것이 가능하지만 안통하는 적도 있음
성서[聖書]	성서가 주위를 바리어같이 감싸서 공격과 수비의 2중역할을 해줌
도광석[跳鑛石]	벽에 부딪치면서 여러 방향으로 튕기면서 적들을 공격한다. 위력도 약하고 적을 맞추기도 어려워서 가장 안쓰이는 무기.
비부티[ビブーティ]	성자(聖者)들이 사용한다는 성스러운 물건. 땅에 뿌려서 접촉한 적에게 대미지를 준다. 성수같이 고정된 적들에게 효과가 크다.
십자가[十字架]	위력은 최고이지만 하트 소비량이 심해서 효율이 떨어짐. 성스러운빛으로 적을 멸한다.
아그네아[アグネア]	공격버튼을 누르고있으면더욱 강한 연속공격이 가능하지만 하트 소비량이 가공할정도임

도서관주인의 목록표

물품 구입(物品購入)
아이템이나 게임에 반드시 필요한도구들을 살 수있다

보석 매각(寶石賣却)
진행상에서 얻은 보석들을 돈으로바꿀 수 있다

괴물 도감(怪物圖鑑)
지금껏 플레이어가 만나본괴물들을열람한다

용무는 없다(用はない)

리히터의 조작법

방향키: 리히터의 이동
⬅ ➡ 좌우이동
⬇ 엎드린다
⬆ 세이브나 성에서 성끼리의 차원이동이나 특수행동시
스타트 버튼 : 일시정지

B버튼 : 점프, 연타하면 백점프

A버튼 : 채찍공격
A버튼+방향키↑ :서브웨폰공격

Y버튼: 아이템 크러쉬 (발동중에는 무적)

↓↑B버튼 : 승룡권

↑↓↘→ : 무적대쉬

아래로 B버튼 : 슬라이딩

슬라이딩 상태에서 B : 슬라이딩 킥

서브웨폰 없는 상태에서 Y버튼
(기합: 공격력 업)

A버튼 누른 상태에서 방향키 :
채찍으로 방어함(공격도 가능)

마리아의 조작법

대시중 C 날아차기

C : 킥공격

기탄 2단계

기탄 3단계

기탄 4단계

↓↘→ A 또는 C 가디언 너클
(전방공격으로 무적시간이 있어 중요한 기술이다)

방향키: 마리아의 이동
⬅ ➡ 좌우 이동
⬇ 엎드린다
⬆ 세이브나 성에서 성끼리의 차원이동이나 특수행동시
R1버튼 : 뒤로 대쉬
아래로 B : 슬라이딩

마리아의 4신수 특수기

현무 커맨드는 ←↖↑↗→
A 또는 C (체력회복)

주작 커맨드는 ↑모음
↗→↘↓A 또는 C
(공격보조 옵션)

백호 커맨드는 방향키 1회전
A 또는 C
(전방에 강력한 화염공격)

청룡 커맨드는
←↖↓↙→
A 또는 C
(화면 전체공격 청룡을 방향키로 조종이 가능하므로 최고의 공격 어떠한 보스도 이것 한방이면 골로 보낼 수 있음)

아이템 크러쉬 일람

나이프(ナイフ)
전방을 향해서 무지막지한 수의 검을 날린다. 가장 멋있음. 보스에게도 잘만하면 이것 한방이면!

도끼(オノ)
도끼를 전방향으로 날린다. 별로 쓸모없다

성수병(聖水のビン)
리히터 최강의 기술 이거하나면 모든 것이 해결됨

시계(時計)
시계4개를 동원해 시간을 멈추고 시간이 다 되면 시계가 전격공격을 함. 쓸만하다

성서(聖書)
커다란 레이저를 쏜다. 일격필살의 병기

도광석(跳鐵石)
전방향 공격 별로 쓸일은 없다

비부티(ビブ·ティ)
소금을 뿌리는 것인가? 의문의 필살기

십자가(十字架)
위력도 좋고 하트 소모도 적으므로 쓸만하다

아그네아(アグネア)
전방위 공격 쓸모없다

악마성을 플레이하기 전에 ▶▶▶

1. 길은 반드시 외우자. 악마성은 길이 매우 넓고 복잡할 뿐더러 같은 곳을 자주 왔다 갔다 해야 될 것이다. 게다가 뒤이어서 마리아나 리히터로 플레이할때도 길의 암기는 필수이다.
2. 마도기는 반드시 얻자. 마도기가 없으면 아예 진행이 불가능한 곳이 많다.
3. 서브웨폰을 잘 활용하자. 그리고 워프존도 시간을 절약시켜 주므로 잘 이용하자.
4. 대쉬와 백대쉬를 활용하자. 1부에서는 백 대쉬가 2부에서는 대쉬가 빠른 진행을 도울 것이다.
5. 2단 점프와 하이점프 캔슬에 능해지자. 이건 단지 알카드에게만 아니라 마리아나 리히터에게도 아주 중요한 요소이다. 우선 중, 소, 대 점프의 개념을 익히고 하이점프 뒤 재빨리 캔슬해서 하이점프나 2단 점프로 연결하는 기술은 반드시 마스터하자.

프롤로그

오프닝

사투 결과 어둠의 신관(暗黑の神官) 샤프트에 의해 부활한 드라큘라백작은 리히터 = 벨몬드의 손에 의해 다시 사라져간다. 그러나 그 일이 있은지 4년 후인 만월(滿月)의 밤 리히터도 의문의 실종을 당한다. 오빠의 행방을 쫓기 위해서 마리아는 여행을 떠나는데 그때 갑자기 거대한 사건이 일어난다. 100년에 한 번 소생한다는 드라큘라성이 돌연 모습을 드러낸 것이다.

알카드 등장이오

한 남자가 길을 가고 있다. 그의 이름은 알카드. 그는 랄프 = C = 벨몬드(지금의 벨몬드의 5대손)와 같이 아버지인 드라큘라를 물리친 남자이다. 그는 자신의 저주받은 피를 끊기 위해서 자신의 능력을 스스로 없애고 잠을 청하는 중이었다 하지만 고향의 일을 알게 되자 그는 숙명이 이끄는 대로 성으로 향하기 시작했다. 음모와 숙명의 혼이 담긴 드라큘라성에서 진실을 찾기 위해….

1792년 트란실베니아 지방

전작의 라스트 스테이지 (피의 윤회)

리히터 등장

드라큘라와의 조우

마리아의 도움

받아랏 드라큘라!

처음에는 리히터를 조작해서 드라큘라를 무찔러야 된다. 처음에는 역부족이지만 뒤이어 마리아가 나타나 4신수의 힘으로 리히터를 도와준다. 그러면 리히터는 거의 무적상태가 되므로 쉽게 클리어 할 수 있을 것이다. 아이템 크러쉬를 써도 좋을 듯.

리히터 : 사라져라. 여기는 네가 있을 곳이 아니야.

드라큘라 : 나는 내 자신의 힘으로 소생하는 것이 아니다. 나는 욕망에 가득 찬 인간에 의해 소생한다. 힘이 유일한 정의이기 때문에.

리히터 : 그건 네 멋대로의 말이다. 사람들은 같은 신념에 근거해서 뜻을 찾고, 모이고, 나아가는 것이다.

드라큘라 : 하나 현재 인간은 욕망에 의해 발전하고, 신앙에 의해 통솔되는 것이 아닌가.

리히터 : 인간은 힘에 의해 통솔되는 것은 아니다. 존경과 자비의 마음이 있기에 통솔이 가능한 것이다.

드라큘라 : 하찮은 것, 누가 옳은가 죽음을 통해 밝혀주마.

부활하는 드라큘라성

성의 입구

레벨 업

데스와의 조우

초반 진행을 하다보면 기둥 중심부에서 데스가 나온다. 데스는 주인공의 모든 무기를 회수해 버린다. 무기가 하나도 없으므로 주의하면서 조금만 위로 올라간 후 왼쪽 길로 가자. 그곳에 해골병사가 있는데 그놈을 물리치면 쇼트소드를 얻을 수 있다. 한 칸만 더 올라가면 세이브 포인트가 나오니 세이브하자. 세이브 포인트에서 위로 올라가면 최초의 마도기인 '마테라이즈 큐브'를 얻을 수 있다. 이것으로 여러 건축물을 부숴 아이템을 얻을 수 있다.

데스 : 이런 알카드님, 도대체 무엇을 하러 오셨습니까?.

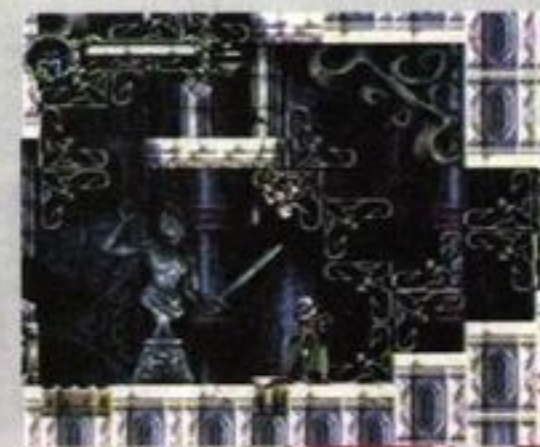
알카드 : 이미 알고 있지 않나? 여기를 떠나주게.

데스 : 아직도 인간 편을 드시는 겁니까? 우리 쪽으로 돌아와 주시는 것은 차마 부탁드리지 못하지만 거두어 주십시오.

알카드 : 그건 안될 말이야.

데스 : 할 수 없군요. 우선 물러나겠습니다만, 지금 다시 한 번 생각해 주십시오.

연금 연구실(練金研究室)

내구력이 강한 적에 주의

이녀석은 독공격을 한다.

이 문은 나중에 열 수 있을 것이다.

다음으로 갈 수 있는 곳이 연금술을 연구하는 연구실이다. 이곳부터 적들의 공격이 조금 강해지는데 우선 레벨을 약간 올리고 장비품을 찾자. 트랩을 피하면서 왼쪽에 있는 책상의 촛대를 부수면 가죽으로 만든 가슴보호대(かわのむねあて)를 얻을 수 있다. 적들 중 독공격을 하는 녀석이 있는데 독에 걸리면 공격력이 뚝 떨어지니 주의하자(시간이 지나면 치유). 위로 한참을 올라가면 드디어 첫 번째 보스인 베리간과 카이본을 만날 수 있다.

못난이 형제

불공격은 앉아서 피하자

처음에는 두 녀석이 연합공격을 펼치는데 도끼 아이템이 있다면 활용하자. 내려올 타이밍을 계산해서 한 명을 쓰러트리면 나머지 녀석은 불공격을 하지만 앉아서 간단히 피할 수 있다.

대리석지대

처음에 도착하면 우선 아래로 가서 마도기인 혼의 오브를 얻자. 다른 곳으로도 갈 수 있지만 조금 센 적이 많으므로 우선 앞으로 전진하자. 전진을

이것이 혼의 오브

열라 짜증나는 노미오

마리아의 등장 그런데 자신이 가지고 있는 시계와 이 게임의 시계를 비교해 보라!

하다보면 시계가 많은 곳을 통과하게 된다. 그곳을 지나면 거대한 시계와 석상이 위에 있는 방으로 들어가는데 그곳에서 마리아를 만나게 된다(새턴용 악마성은 내장시계와 게임중 시각이 일치한다). 그리고 중간에 나오는 시계(시간정지 서브웨폰)는 반드시 얻어두자.

마리아 : 당신 어둠의 힘을 가지고 있군요, 겉보기엔 인간의 모습을 하고 있어도. 이곳에 온 목적은 뭐죠?
알카드 : 이 성을 없애는 것이다.
마리아 : 저와 같군요. 그 말 믿기로 하죠. 나는 마리아, 당신은?
알카드 : 알카드다.
마리아 : 무뚝뚝하군요, 됐어요, 살아있다면 다시 만나죠, 그럼 실례.

외벽지대(側外壁)-(1)

이곳이 외벽지대

강한 적이니 주의

이곳에서 위로 올라가다 보면 현 상태로는 더 이상 올라갈 수 없는 지역이 있을 것이다. 왼쪽으로 길이 있으니 왼쪽으로 전진하자. 왼쪽으로 가다보면 길이 왼쪽과 위로 갈라지는데 왼쪽은 세이브 포인트로 이곳에서 일단 정리하자. 위로 올라가면 드디어 보스가 출현한다. 이번 보스는 주인공 자신이다. 바로 다음 방으로 가면 글라디우스(칼)를 얻을 수 있고 바로 위로 올라가면 왼쪽에 방이 있는데 그곳에 들어가면 장서실로 이어진다

시계 한 방이면 O.K

라이프 업

가짜 주인공이다. 워낙 약한데다가 시계 서브웨폰에 걸리므로 시계 한 방이면 끝낼 수 있다.

장서고(藏書庫)-(1)

아직은 상대가 안 된다

이 배는 무엇?

여기는 장서고

요정의 책을 얻자

도서관 할아범

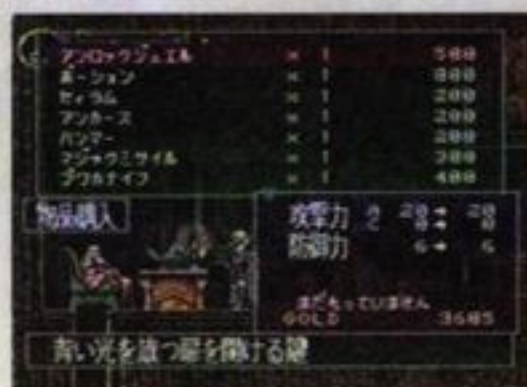
우선 외벽지대를 쭉 살펴보자. 맨 아래지역에서 망원경을 통해 뭔가를 발견할 수 있을 것이다. 그리고 중간에 엄청나게 강한 기사가 등장하므로 주의하자. 이곳을 지나고 벽을 부수면 아이템을 얻을 수 있다. 이후 장서고로 향하자.

이곳에서는 도서관 주인을 만나 요정의 책을 얻으면 된다. 도서관의 주인은 처음에 나오는 위로 가는 분기점에서 위로 가면 되고 계속 직진하면 청동의 가슴보호대(どうのむねあて)를 얻을 수 있다. 더 위로 올라가면 지금은 얻을 수 없는 물건들이 있는 지역이고, 올라가서 왼쪽으로 가면 노인과 만날 수 있다.

알카드 : 오래간만이군, 할아범.
도서관노인 : 이런 알카드님, 대체 무슨 일로.
알카드 : 미안하지만 손을 빌리고 싶군.
도서관노인 : 말씀은 잘 알겠습니다만 드라큘라님을 해치려고 하는 분에게 협력한다는 것은...
알카드 : 알았다. 그럼 예를 표하지.
도서관노인 : 그렇다면, 뭐든 말씀해 주십시오.

물건을 사자

이것이 괴물도감

받아랏 X침

우선 다른 건 제쳐두고 마도기인 언록쥬엘과 이 성의 지도는 반드시 사자. 이후 자금의 여유가 있으면 여러 장비품들을 사 두자. 그리고 나중에 하이 점프를 얻은 후에 노인의 의자 밑에 있는 구멍을 하이 점프로 쳐 보자. 결과는?!

외벽지대-(2)

엘리베이터 가동!

이것이 소울 오브 울프

장서고를 나왔으면 이제 다시 올라가자. 올라가면서 많은 적들을 만날 수가 있고 수수께끼의 마도기 하나가 둥둥 떠있는 것을 볼 수 있다. 위에 기계가 돌고 있는 것이 보이는데 기계 밑의 스위치같은 것을 치면 한자로 승강기 작동개시(昇降機作動開始)라는 말이 화면에 뜬다. 이제 다시 마도기가 둥둥 떠있던 곳으로 가면 막혀있던 문이 열리면서 마도기인 '소울 오브 울프'를 얻을 수 있다. 이제부터는 늑대로 변신이 가능해 더욱 다양한 곳으로 갈 수 있다. 그리고 늑대마도기 옆에 있는 승강기도 작동이 가능하다(연출이 박력있다).

시계탑(時計塔)

이곳의 다리는 자꾸 무너지므로 늑대로 변신한 다음 대쉬 후 점프, 또

왕해골바가지

점프는 이렇게

점프하는 방법으로 건너가야 한다. 즉 늑대로 변한 뒤 힘껏 점프를 한 다음 착지하자마자 곧바로 다시 점프를 하면 된다. 다리 밑에는 여러 아이템들이 숨겨져 있다. 하지만 이후 진행이 좀 어려우므로 여기까지만 왔다가 다시 되돌아가자.

예배당(禮拜堂)

바로 이곳이다

마리아의 재등장

외벽지대의 워프 존을 통해서 우선 처음 시작했던 곳으로 되돌아가자. 그런 후 첫 번째 보스가 있는 방의 옆부

예배당으로

거대한 검미

이곳에서 나이트 실드를 얻자

이 방의 비밀은?

짜증나는 까마귀

분에 전에는 못 들어갔던 방을 이제는 언록쥬엘을 이용해 열 수 있다. 이곳은 예배당과 연결되어 있는 곳이다.

마리아 : 다시 만났군요. 알카드
알카드 : 마리아라고 했던가.
마리아 : 변함없이 무뚝뚝하군요,
그런데 뭔가 이상하다고 생각하지 않아요?
이전의 구조와 다른 것 같아요.
알카드 : 드라큘라성은 혼탁의 산물이다.
그 형상은 하나가 아니야.
마리아 : 전의 지식이 도움이 안되겠군요
생각해봐도 소용없겠네요,
고마워요 그럼.

우선 까마귀에 조심하며 천천히 올라가자. 중간에 나이트 실드를 얻을 수 있고 종 위로 올라가면 많은 아이템들이 있으니 놓치지 말도록! 그리고 가시가 있는 지역은 아직은 갈 수 없으므로 신경쓰지 말자.

악마성 최상부 (惡魔城 最上部)

제어권에 주의

드디어 비상석이

짜가 전시회

이곳에 오자마자 왼쪽으로 가면 석상이 있고 지붕 위를 걷게 될 것이다. 난쟁이가 새를 타고 오면서 계속 방해를 하는데 왼쪽으로 계속 가다보면 비

상석을 얻게 된다. 이제 못 갔던 지역을 자유롭게 이동할 수 있다. 그리고 비상석 위에 아이템이 있는 벽을 부수면 아이템을 얻을 수 있다. 자! 이제 비상석을 얻었으면 세이브를 하고 우선 워프 존을 통해 외벽지대로 나가서 장서고로 다시 가 보자. 아참!! 이전에 시계가 있던 지역에서 시계를 사용하면 오른쪽 문이 열릴 것이다. 이곳을 2단 점프로 가 보면 여러 물품들이 있는데 이름은 알카드 시리즈이지만 전부 모조품이다.

☆저주받은 감옥 (1) (새턴용 추가지역)

데빌, 강하다

이곳이 신 지역인 저주받은 감옥

2단 점프를 얻은 후 여러 곳을 돌아다니며 전에는 못 갔던 지역에서 아이템을 얻자. 대리석 지대에서 아래로 내려가다 보면 데빌이라는 괴물이 있는 지역이 있는데 이쪽에서 오른쪽으로 나아가다 보면 새로운 지역인 저주받은 감옥이 나온다. 하지만 중간에 길이 막혀서 더 이상 진행은 되지 않는다. 이곳에 나오는 가고일이라는 적은 그다지 강하지는 않지만 경험치를 아주 많이 주므로 초반에 레벨 올리기에 적당한 지역이다.

장서고-(2)

이제는 2단 점프가 생겼으니 우선은 장서고의 점프가 낮아 못 갔던 지역을 가보자. 올라가면 세이브 포인트가 있는데 그곳에서 왼쪽으로 보면 갈 수 있는 곳이 더 있다. 더 왼쪽으로

바로 이 지역이다

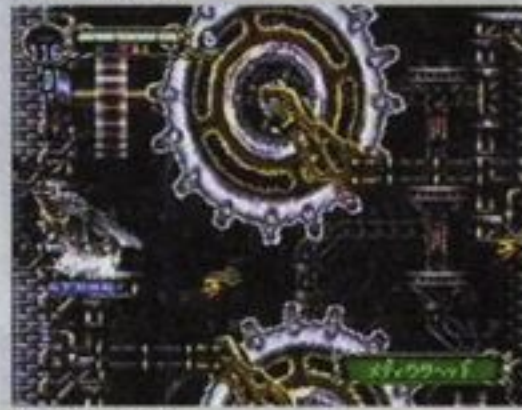
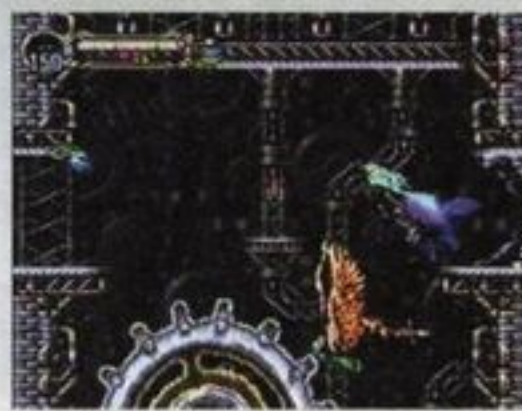
짜증맨 2

홀리 롯드를 얻자

가보면 아마 노미오가 많이 나오는데 밑을 통하면 보스가 나오고 위로 가면 책장이 나온다. 이것을 밀면 홀리 롯드를 얻을 수 있다. 홀리 롯드는 초반에 상당히 좋은 무기이다.

렉서 데몬이다. 이 녀석은 공중에 떠다니며 공격을 하거나 아니면 계속 괴물들을 소환하므로 2단 점프로 본체를 공격하고 간간이 밑의 적들도 죽여야 한다. 시간이 조금 걸리지만 그다지 어렵지는 않을 것이다.

시계탑 (2)

이곳에 아이템이

최악의 적 메두사

이곳을 파버리자

자! 이제 다시 시계탑으로 가 보자. 우선 전에도 말했듯이 일단 늑대로 변신해서 다리를 건넌 후 시계탑 내부로 들어가자. 메두사가 상당히 성가시므로 주의하자. 계속 진행하다 보면 톱니바퀴들이 있는데 그 중 벽에 붙은 조그만 톱니바퀴를 치면 불꽃이 튀는 것을 볼 수 있다. 통상보다 큰 불꽃이 보였을 때 치는 것을 멈추자(금고를 맞추듯이…). 그러면 왼쪽 아래의 문이 열리고, 그 안에서 아이템을 얻을 수 있다. 2번째 지역에서 맨 위쪽 벽을 파버리면 큰 지역이 나온다. 아이템이 많으므로 모두 얻자.

주로 점프해서 공격하지만 점프공격으로 적의 공격을 캔슬하면 한 대도 안 맞고 이길 수 있다.

지하수맥(地下水脈)-(1)

지하수로로…

벽을 파자

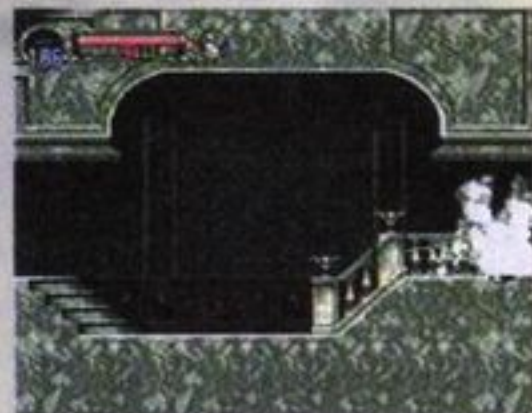
벽을 파자2

지하수맥은 지도 중간쯤의 검은 색으로 쭉 내려가는 지역으로 표기된다. 지하수맥은 두 종류 길이 있는데 오른쪽 길이 편하지만 왼쪽 길로 가서 아이템들을 모으는 편이 낫다. 지하수맥을 다 내려가면 오른쪽 길로 가서 보스와 싸우자. 예상외로 빨리 죽는데 오른쪽으로 더 가야지 본체가 나온다. 미니 보스를 물리치고 오른쪽으로 가면 갑자기 물이 차 올라오는 방이 나오는데 기둥을 넘으며 빨리 위로 올라가자.

여러 개의 머리를 가진 보스. 몸통 공격과 방울공격을 하지만 우선 뱀머리(?)들을 다 없엔 후에 본체를 공격하자. 도끼 아이템이 있다면 더욱 좋다.

보스를 이기고 왼쪽으로 가면 '인비시블'이라는 흡혈귀 전용 망토를 얻을 수 있다. 이제 다시 가보면 물이 빠져있는데 구석들을 조사해 못 얻은 아이템들을 얻은 후 왼쪽 길로 전진하자. 왼쪽 길로 계속 가면 개구리가 출몰하는 지역이 있고 폭포를 건너면(2단 점프로 건너자) 방패와 스위치가 놓여지는데 스위치를 누르면 갑자기 해골이 나타나면서 폭포 반대편 나무다리에 뭔가가 나타났다는 메시지가 나타난다.

개구리들이 나타나는 지역에서 나무다리가 있던 곳으로 가면 해골이 폭발하는 통을 들고 나타날 것이다. 그 놈을 유인하여 폭탄통을 이용해 나무다리를 부수면 밑으로 새로운 길이 생긴다. 이 길은 나중에 가고 일단 폭포 밑으로 떨어지자. 오른쪽의 MAX HP를 먹은 후에 왼쪽 길로 가면 뱃사공이 보일 것이다. 뱃사공은 좋은 곳으로 데려다 준다고 하는데 뱃사공이 인도하는 대로 길을 가면 마도기인 '인어의 상'을 얻을 수 있다.

올록의 방(オル ロッグの間)

여기를 파라

맷집 면

이제는 화면 중간쯤에서 마리아와 처음으로 만난 큰 시계가 있는 곳으로 가자. 그곳에서 기다리고 있으면 왼쪽의 석상이 안으로 들어갈 것이다. 2단 점프로 그 안으로 들어가면 올록의 방으로 나오게 된다. 우선 숨겨진 아이템을 찾고 왼쪽으로 가서 투기장으로 향하자.

투기장(闘技場)

이곳이 투기장

안개가 필요한 지역

맷간 리히터

투기장으로 들어와서 전진하다보면 밑으로 통하는 길이 있는데 곧바로 가면 보스로 통하는 길이다. 그 곳에서 만난 것은 예전에 실종됐다던 리히터 벨몬드였다.

BOSS

알카드 : 누구지?
리히터 : 열려라 명계의 문. 나와라 나의 종들.
알카드 : 이 피의 냄새. 설마?
리히터 : 내 성을 더럽히는 잡것을 없애 버려라.
알카드 : 틀림없어 녀석은 벨몬드가의. 녀석이 성주란 말인가.

보스는 미노타우르스와 워울프이다. 우선 슈퍼맨 돌진(?!)공격은 앉아서 피하고 몸통공격은 그냥 맞불자. 내구력이 낮으므로 그다지 어렵지는 않다.

보스를 물리쳤으면 바로 오른쪽 방으로 가서 오른쪽으로 점프를 하면 마도기 '미스트'를 얻을 수 있다.

드디어 안개변신

저주받은 감옥 (2)

이것으로 물속에서도 안전

저주받은 감옥

연도는 어떻게 가지

이제 다시 한 번 지하수로 밑부분의 땅을 파서 길을 만들었던 곳으로 가 보자. 이곳에는 뱃사공이 있으면 그가 안내한 곳으로 가면 물 속에서도 대미지를 받지 않는 아이템을 얻을 수 있다. 그런 후 물 속을 이제 샅샅이 뒤져 아이템을 얻자. 이후 왼쪽 지하수로 입구에 가다 보면 저주받은 감옥으로 갈 수 있다. 이곳은 특별한 보스나 트랩은 없고 단지 아이템들만 얻을 수 있는 곳인 것 같다.

언도(焉道)

예전에 지하수로에서 새로 찾은 길을 이제 가보자. 용의 입으로 들어가자마자 지옥의 개라는 켈베로스가 보스로 나온다.

이곳이 연도

소환악마를 이용해 스위치를 누르자

이놈을 해치우고 계속 가면 떨어지는 길이 나오는데 떨어지자마자 왼쪽으로 가면 마도기 중의 하나인 아기악마를 소환하는 아이템을 얻을 수 있다. 밑으로 가면 지하묘지로 통하는 길로 간다.

지하묘지(地下墓地)

지하묘지로 내려오자마자 양갈래 길이 나오는데 우선 왼쪽 길로 가자. 적들 중 성가신 적이 바로 아기악마들

여기가 지하묘지

골때리는 적

로, 이 놈들은 주변에다 불을 놓는데 방치해 두면 화면 전체가 불로 퍼져 골치 아파진다. 따라서 방패를 잘 활용하도록 하자. 왼쪽 길로 한참을 가면 레기온이라는 보스를 만나게 된다.

이 녀석을 물리치고 위로 올라가면 성스런 힘을 물리치는 궁극의 무기인 호리 바스터를 얻는다.

장서고-(3)

이제 다시 장서고로 가서 예전에 안개 때문에 갈 수 없었던 지역으로 가자. 그 전에 가장 왼쪽 위의 지역에서 마도기인 요정소환을 얻자. 안개로 가서 얻을 수 있는 아이템은 하늘을 날게 해주는 마도기 박쥐변신이다. 이제는 거의 대부분이 지역을 갈 수 있게 되었다.

드디어 못 가는 곳이 없게 되었다

요정소환

베드 엔딩

만약에 여기서 직접 리히터가 있는 악마성 최상층으로 가서 리히터와 싸운다면 베드 엔딩을 볼 수 있다. 간략히 소개하면, 우선 박쥐로 변신한 후 최상층에 있는 리히터에게로 간다.

숙명…

리히터의 최후

무너지는 악마성

리히터 : 기다리고 있었다.

알카드 : 역시 당신인가. 왜 벨몬드가가 드라큘라의 부활을.

리히터 : 백작은 100년에 한 번 부활한다. 그리고 나의 목적도 끝났다. 하나 내 피가 전투를 구하고 있다. 녀석을 부활시키면 싸움은 영원히 지속될 것이다.

리히터와는 2번 싸우게 된다. 특수공격과 스피드가 일품이지만 내구력이 약해서 어렵지는 않다. 성수필살기는 요주의.

알카드 : 끝이다.

리히터 : 그렇군. 인간과 흡혈귀와의 싸움의 역사는 이제 끝이다. 잡을 것이 없는 헌터는 이제 불필요한 것이다.

그럼 진짜 엔딩을 보려면 어떻게 해야 하는가? 그 방법은 후에 이어지니 주목하도록.

시계탑

시계탑에서 다리가 무너지는 곳에 못 갔던 공중지역을 이제는 박쥐로 갈 수 있다. 첫 번째 다리에서 박쥐로 변한 후에 위로 계속 올라가면 가장 위쪽에 오른쪽으로 연결된 통로가 있다. 그곳에서 박쥐의 공격 형태인 '파이어 오브 배트'를 얻을 수 있다.

올록의 방-(2)

이것이 하이점프를 가능케 하는 부신의 부츠

이쪽길이다

예전에 마리아와 처음 만난 지역인 큰 시계. 이곳의 가운데 뻥 뚫린 곳을 예전에는 갈 수 없었지만 지금은 박쥐로 갈 수 있다. 박쥐로 변신해 올라가서 오른쪽으로 가면 하이 점프를 가능케 해주는 마도기 '부신의 부츠'를 얻을 수 있다. 부신의 부츠를 얻으면 가본 사람은 알겠지만 왼쪽의 석상을 타고 올라간 다음 오른쪽으로 가면 2단 점프로는 못 갔던 지역이 있을 것이다. 그곳에서 최상층까지 올라가면 감옥이 나타난다. 가장 왼쪽의 위로 가면 올록을 만날 수 있다.

이곳에 검마가

보스를 물리치고 왼쪽 위의 방으로 가면 마도기인 '에코 오브 배트'를 얻게 된다. 왼쪽을 다 돌아다녀서 아이템을 얻었으면 오른쪽 벽 부근을 탐사하자. 그곳에는 마도기인 '검마소환'이 있으니 반드시 얻고 가자. 검마가 레벨이 50이 넘으면 새로운 검을 얻을 수 있다.

성의 최초 입구

파워 오브 울프

지도를 보면 처음에 알카드가 들어온 성의 부분에 가지 않은 곳이 있을 것이다. 다시 좀비들을 해치며 처음의 문까지 가자. 그 다음에 박쥐나 하이 점프로 위로 올라가면 방이 하나 있는데 이곳에서 마도기인 '파워 오브 울프'와 MAX HP를 얻을 수 있다.

새로운 지역 '지하정원'

이곳이 신 던전 지하정원

이런 적이

아이템을 얻은 후 바닥을 잘 살펴보면 길이 나 있을 것이다. 계속 내려가다 보면 플스용에는 없는 새로운 지역이 나타난다. 이름은 지하정원. 특별한 점은 없고 여러 아이템과 보스를 물리치면 된다.

스켈톤 리더가 나오는데 검기가 위협적이지만 공격력이 약하므로 그다지 어렵지 않게 물리칠 수 있다.

지하수맥-(3)

오른쪽의 떨어지는 장소에서 오른쪽을 박쥐로 천천히 가면 들어갈 수 있는 방이 있을 것이다. 가장 밑의 오른쪽 방에 이상한 물건이 세이브 포인트 같이 꿈틀대고 있는데 이곳에서 잠을 자면 갑자기 화면이 바뀌면서 악몽이라는 지역으로 간다. 오른쪽으로 가면 여자가 십자가에 매달려있다. 이 여자는 알카드의 어머니인 리사다.

알카드 : 어머니
리사 : 이 목소리는 알카드,
거기 있는 것이냐.

여기로 들어가지

이상한 방이…

악몽

알카드 : 어머니 지금 구하러 갈께요.
리사 : 안돼!! 알카드 오면 안돼.
알카드 : 그래도 어머니.
리사 : 괜찮아 내 목숨에 모든 사람이 행복을 맞이한다면 기쁘게 죽음을 맞이할 수 있어.
알카드 : 안돼요 그런 건.
리사 : 미안하다 알카드. 너만은 행복하기를, 그래도 나의 최후의 말을 가슴에 새기며 살기를.
알카드 : 어머니.
리사 : 사람을 증오하기를,
사람을 죽이기를.
알카드 :!!
리사 : 살면서 죄에 시달리는 것보다는 죽는 편이 인간에게 더 좋은 것,
자 이 사람들부터 죽여라.
알카드 : 아니야.
리사 : 뭐하는거야 알카드
알카드 : 그런걸 말할 리 없어.
리사 : 뭐라고 말하는 거냐.
죽여서 모두를 행복하게 해라.
알카드 : 확실히 어머니가 아냐,
이 자식 누구냐.
서큐버스 : 내 주술을 깨다니 맘에 드는군.
알카드 : 용서하지 않겠다. 네 녀석은 죽음을 맞이하게 해 주마.
서큐버스 : 천천히 묶어가시죠, 도련님.

써큐바스는 줄(?)공격과 분신공격 두가지를 사용하는데 줄공격은 거리를 잘 맞추거나 안개로 변해서 피하고 분신공격은 점프공격으로 해쳐나가자.

서큐바스 : 이 피의 냄새. 왜 어둠의 피 냄새가. 아 설마. 이 강함. 아름다움, 당신은 백작의…
알카드 : 꿈의 세계에서 죽음은 정신의 죽음. 영원한 죽음을 맞이하는 것이 좋아.

전투후 밖으로 나가면 금반지(きんの指輪)가 떨어져 있을 것이다. 이건 나중에 쓸 일이 있으니 잘 챙겨두자.

언도-(2)

이것이 아버지의 초상

아까 발견한 스위치가 있는 곳을 가 보자. 끝에는 라우린의 반지(ラウリンの指輪)가 있는데 라우린의 반지는 24명의 힘을 합친 효과를 주어 공격력 증강에는 최고의 옵션이다(그러나 방어력은 엄청나게 떨어진다). 그리고 왼쪽 벽을 깨보면 비밀 길이 나오는데 그곳에서 아버지의 사진같은 전체공격 아이템을 얻을 수 있다.

지하묘지-(2)

지하묘지에 예전의 양갈래 길에서 어두워서 못 갔던 지역이 이제는 탐사가 가능하다. 에코 오브 돌프로 초음

초음파의 용도는 이것

파 발사가 가능해져 어두운 곳을 쉽게 갈 수 있을 것이다. 길 끝까지 가면 '스파이크블레이커(スパイクブレイカ)'라는 갑옷을 얻는데 이것을 장비하고 있으면 가시를 부술 수 있다.

연금 연구실-(3)

최초의 연금 연구실 입구에서 들어와 왼쪽으로 가서 위를 보면 예전에는 못 올라갔던 구멍이 있을 것이다. 슈퍼 점프나 박쥐로 올라가면 모든 서브웨폰이 보관되어 있고 오른쪽으로 가면 마도기인 '스킬 오브 울프'를 얻을 수 있다.

악마성 최상부-(3)

마리아 다시…

예전에 종이 있던 곳의 가장 서쪽에 가시밭 때문에 못 갔던 지역이 있을 것이다. 그곳을 아까 얻은 가시를 부수는 갑옷으로 뚫은 후 안개와 언록쥬엘을 통해 들어가면 방이 있고 거기에는 마리아가 있다. 마리아와 대화 후 왼쪽 구석에서 은반지를 얻을 수 있다. 반드시 챙겨두자.

마리아 : 리히터는 찾았나요?
알카드 : 찾고 있는 남자일지는 모르지만, 벨몬드가의 사람을 찾았다.
마리아 : 정말로 역시 여기에 와 있었군요,
알카드 : 허나 녀석은 적으로서 나타났다. 게다가 이 성의 성주로서.
마리아 : 그럴 리 없어요. 설사 그렇다 하더라도 반드시 이유가 있을 거여요.
미안해요 저는 지금 가지 않으면….

연금 연구실-(2)

예전에 연금 연구실에서 첫 번째

보스와 싸우던 방이 있을 것이다. 그 방에서도 공중지역을 못 갔는데 박쥐로 변신이 가능하니 한 번 가보자. 박쥐로 올라가 보면 방이 하나 있는데 그곳에서 마도기인 '박쥐소환'을 얻게 된다.

악마성의 최상부-(2)

아이템의 보고

파이어 오브 배트

파워 오브 미스트

악마성의 최상부도 마찬가지로 못 갔던 공중지역을 갈 수 있는데 위로 가면 '파이어 오브 배트'와 마찬가지로 가장 위쪽의 오른쪽 통로로 들어가면 하트 2개와 MAX HP 2개, 그리고 오른쪽 땅바닥에는 마도기인 고스트 소환이 있다. 그 다음에는 리히터와 싸우는 방 밑으로 비스듬히 날면서 전진하다보면 올라가는 통로가 있다. 그곳에도 마도기의 하나인 '파워 오브 미스트'가 있다.

대리석의 낭하-(5)

여기서 정착하자

마리아를 처음 만난 큰 시계에서 금반지와 은반지를 장비하자. 그러면

헛 머리이기

갑자기 시계가 미친 듯이 돌다가 갑자기 큰 추, 작은 추가 아래를 가리키고 밑의 벽이 열린다. 그곳에서 마리아를 만날 수 있다. 플스판과는 달리 마리아가 전투를 걸어온다.

마리아 : 알카드.
알카드 : 이 목소리는 마리아.
마리아 : 미안해요.
역시 당신이 말한 대로예요.
알카드 : 역시 벨몬드의.
마리아 : 제 생각에는 결코 그의 의지는 아니에요. 그래도 내 힘으로는 그를, 리히터를 막는 것이 불가능해요.
알카드 : 막아보도록.
마리아 : 알겠어요. 하나 미안하지만 그 전에 당신의 힘을 시험해 보겠어요.

BOSS

마리아 강하다
마리아의 필살기

마리아와의 1:1. 마리아는 이 게임 최강 캐릭터답게 엄청나게 강하다. 특히 각성(?) 후에는 백호를 남발하며 주위에 보호막까지 생기는데 상당히 어렵다. 요정을 소환해서 회복 아이템을 활용하고, 대쉬할 때가 틈이므로 이때 공격하자. 전투 후에는 성스러운 안경을 받게 된다. 이 안경은 후에 쓸 데가 있다.

마리아 : 이 정도면 반드시 리히터를 구해주세요.
알카드 : 보증은 할 수 없지만. 하나 반드시 녀석을 멈추겠다.

마리아 : 그럼 이걸 받으세요. 몸에 지니면 사악한 환영을 부술 수 있는 것이에요.
알카드 : 그런가. 그럼 녀석이 죽지 않도록 기원하도록.

악마성 최상부 (3)

자! 이제 모든 준비가 끝났으면 리히터에게 가자(이 전에 반드시 전에 마리아게 받은 성스러운 안경(聖なるめがね)을 장비하자. 대사는 전에 소개한 것과 동일하니 생략한다).

BOSS

리히터는 무시하고 위에 보이는 구슬만 공격하자. 하지만 리히터의 움직임은 장난이 아니므로 회복에 신경쓰는 것도 잊지 말자. 요정을 소환하는 것이 좋을 듯.

샤프트 : 쿳 실패했군, 하나 아직 끝나지 않았다. 백작님의 부활은 이제 곧이야.
리히터 : 내가 뭘 한거지?
마리아 : 고마워요 알카드,

이 구슬을 부수자

뒤집어지는 악마성

리히터를 구해줘서.
리히터 : 알카드!, 설마 내 선조 랄프와 함께 드라큘라를 무찌른.
알카드 : 그런 건 상관없다.
너를 조작한 놈이 이 성 안에 있는가.
리히터 : 틀림없다.
알카드 : 마리아, 리히터를 데리고 이 성을 떠나라. 이후는 내가 맡겠다.
마리아 : 알았어요.

제2부 - 뒤집어진 성

자! 이제 악마성 1부가 끝나고 2부로 접어든다. 우선 지도는 전과 완전히 동일하다(물론 숨겨진 지역도 동일하다). 단, 모든 것이 정반대 즉 천장을 걸어다니는 셈이다. 따라서 대부분 공중지역을 다녀야 되므로 우선은 하이 점프와 캔슬 하이 점프 그리고 박쥐변신과 안개변신을 잘 활용해야 된다. 위급하다 싶을 때 매직티켓을 사용하면 도서관 가게로 가게 되니 알아두자. 두 번째는 첫 번째와 달리 한 번에 모든 지역 탐사가 가능하므로 한 지역을 완전히 뒤지고 보스를 클리어한 후 다른 지역을 탐사하자. 2부의 궁극적인 목적은 마도 5기를 얻어서 드라큘라를 쓰러뜨리는 것이다.

대쉬가 가능하다

우선 시계탑 쪽으로 가자

우선은 조작에 익숙해지자. 왼쪽의 악마성 최상부에서 시계탑 쪽으로 이동해 우선 세이브 방이 있는 곳에서 세이브를 하자. 1부에서 보스가 나오던 곳에서 새로운 보스가 출현한다. 이기면 마도 5기중 하나인 반지를 얻는다.

위험지역

도서관으로 가자

최강무기 발만웨

시계탑으로 가자. 적들이 강한데다가 트랩들도 있어 아주 위험한 지역이다. 게다가 톱니바퀴(?) 지역들도 짜증나긴 마찬가지. 일단 적은 무시하고 하이 점프로 빠져나오자. 외벽지대로 나와 세이브를 하고 계속 탐사를 하면서 아이템들을 얻자. 이후는 장서고로 가, 어느 정도 레벨을 올려두자. 게다가 여기서 등장하는 큐우(きゅう)라는 적은 이 게임의 최강 무기 발만웨를 주므로 운이 좋으면 얻을 수도 있다. 예전에 알카드의 분신과 싸웠던 장소에서 지금은 프랑켄슈타인이 망치를 들고 등장한다.

지하수맥으로

지하수맥으로 가자

트랩에 주의

다음 루트는 지하수맥. 주인공의 분신인 '돗벨겐가 레벨40' 짜리가 나온다.

그리고 예전에 벽이 부숴져서 호리심볼을 얻은 곳에서는 마도기인 크레이지 에코를 얻을 수 있으니 반드시 얻자. 그리고 알카드 방패는 뒤에 설명하겠지만 최강의 무기이다.

마도기...

문어진다

알카드 방패 이것으로 살육이 시작된다. 후훗

저주받은 감옥

새로운 적 1

새로운 적 2

그럼 저주받은 감옥으로 잠깐 나들이(?)를 해 보자. 특별한 것은 없고 그저 지도나 아이템정도를 얻어 두자.

언도

언도로 가자. 언도에서 우선 아이템들을 뒤지고 나가다 보면 데스가 나온다.

언도로

데스 등장

데스 : 여기까지 잘도 오셨지만....,
다시 한번 말씀드리겠습니다.
아버지를 위해 손을 거두어 주십시오.
알카드 : 처음부터 그럴 생각은 없었다.
데스 : 그만두게 할 수 없다면 내 주인을 위해 그 혼을 취하겠다.

지하묘지

다음 루트는 지하묘지. 적들이 강한데다가 물리공격이 안 통하는 적도 있으므로 안개를 잘 활용하자. 예전에 보스가 있는 곳에서 무지 강한 보스가 나온다.

적들이 강하다

드디어 독안개가 가능

BOSS

강한 보스

알카드 방패를 쓰자

보리 방패의 위력!

이번 보스는 전격공격과 육탄공격 2가지를 해대는데 공격력은 그다지 강하지 않지만 맷집이 장난이 아니다. 따라서 쉽게 클리어 하려면 실드롯드를 장비한 후 알카드 방패를 장비한 후 방패의 힘을 발동시켜 (A+C) 적과 전면전을 벌이자. 결과는 직접 확인하도록..... 이 보스를 이기면 이후에 마도기를 얻을 수 있다.

☆지하정원 (새턴용 추가지역)

장엄한 이프리트

알카드 창

다음은 지하정원으로 가 보자. 특별한 것은 없고 여러 아이템과 예전에 보스가 있던 곳에서 알카드 창을 얻을 수 있다.

연금 연구실

연금 연구실로

보스전지?!

이번 루트는 연금 연구실. 그곳에서 베르제브라는 성서에 나오는 파리 대왕이 보스로 나온다.

역겨움의 극치를 자랑하는 보스. 문제는 썩어가는 시체 전부를 다 없애야 한다는 점이다. 게다가 옵션으로 파리와 구더기들이 있는데 독공격까지 한다. 쉽게 클리어 하려면 독안개를 쓰면 간단하지만 그냥 클리어 하려면 하이 점프를 잘 활용해야 된다.

예배당

적들이 멋지다

다음 루트는 예배당으로 적들이 멋지다. 진행하면 메두사를 만나게 된다.

메두사답게 석화공격을 해오지만 공격력이 형편없어 쉽게 클리어 할 수 있다. 이 녀석을 이기면 마도 5기인 심장을 얻는다.

올록의 방

다음은 올록의 방이다

최강의 졸병 파이널 가드(ファイナルガード)

다음 루트는 올록의 방. 그 전에 시계 부근에 시계들이 많은 곳에서 최강 졸병인 파이널 가드가 나온다. 이 녀석은 엄청 강하지만 경험치를 무지 많이 주는데다가 운이 좋으면 최강 갑옷도 주므로 많이 싸워 레벨을 올리자.

전에 올록이 있던 곳에서 미이라가 나온다. 보호막으로 돌진하는 육탄공격과 자이언트 스윙(?!) 등을 하지만 느려서... 이기면 마도 5기인 뼈를 얻는다.

투기장

이 적에게는 카이저 너클을 얻을 수 있다

다음 루트는 투기장. 여기서 결전의 준비와 아울러 아이템들을 챙겨두자.

3명이 관에서 나오는데 지상, 공중, 벽, 3단계 입체공격을 해 온다. 하지만 여기까지 온 실력이면 무난히..

최후의 결전

이곳에서 장비하자

샤프트 등장!

자! 마지막 결전이다. 마도 5기를 다 모았으면 시계 앞에서 다시 한번 금과 은반지를 장비하자. 그러면 전처럼 길이 열리면서, 안으로 들어가면 세이브 포인트가 있고 우선 세이브를 하고 들어가자. 들어가면 샤프트가 있을 것이다.

샤프트 : 잘도 여기까지 왔군, 과연 내 주인의 아들이군.

알카드 : 벨몬드를 조종한 것이 네 녀석인가.

샤프트 : 물론, 나야말로 암흑신관 샤프트, 이 세계를 좌절과 혼란으로 이끌 자다.

알카드 : 왜 녀석을 성주로서 추대했지.

샤프트 : 뱀파이어 헌터는 옛날부터 성스러운 힘으로 악을 없애 왔다. 허나 헌터끼리 싸운다면....

알카드 : 벨몬드의 힘은 다른 힘을 압도하

지, 같은 성질의 힘이라면 쓰러트리는 것은 불가능해.
샤프트 : 그대로다, 녀석을 조종해 성주로 해 의식에 방해가 되는 녀석을 제거하는 것이다.
알카드 : 하나 그것도 지금까지다.
샤프트 : 이건 어떤가, 마지막으로 너의 죽음에 나의 반신을 바친다.

BOSS

이곳에서 장비하자

샤프트 등장!

샤프트와의 대결이다. 공중에 떠다니기 때문에 공격하기 불편하지만 아이템들을 잘 활용하자. 이 녀석을 쓰러트리면 최후의 보스 드라큘라가 나온다.

드라큘라 등장!

알카드 : 아버지.
드라큘라 : 오! 누군가 했더니 오랜만이구나 나의 아들이여.
알카드 : 가능하다면 만나고 싶지 않았어요, 하나 이렇게 된 이상 이제부터 더 나아가지 않으면 안돼요.
드라큘라 : 변함없이 인간의 편을 드는 군. 하나 녀석들이 네 엄마에게 한 짓은 잊지 않았겠지.
알카드 : 잊을 리 있겠어요, 하나 어머니는 인간에게 보복을 바라지 않았어요.
드라큘라 : 아직 이런 세상에 미련이 있다고 하는 건가, 뭐 됐어,
이번에야말로 그 미천한 피를 없애 내 수하에 참가시키도록 하지.
알카드 : 어머니의 이름을 걸고 드라큘라. 다시 너를 쓰러트리겠다.

BOSS

부자싸움이다

드라큘라의 트라이앵글어택

최종 보스 드라큘라. 공격력도 있고 맷집도 상당하다. 하지만 워낙 커서 아무 데나 갈겨도 다 맞는다. 아이템들을 총동원하고 안개 능력도 잘 활용하자.

알카드 : 있어야 할 곳으로 돌아가요!,
더 이상 어머니를 괴롭히지 말아요.
드라큘라 : 왜, 왜인가, 왜 내가 진 것이지.
알카드 : 힘이란 것은 지킬 것이 있을 때 한계를 넘는 게 가능해요, 사랑하는 자를 잃을 때, 사랑하는 것을 막을 때,
당신은 지게 돼 있어요.
드라큘라 : 그런가, 책망인가, 힘을 추구한 탓에 잃어버린 것을... 나의 패인인 것인가.
알카드 : .....
드라큘라 : 알카드여, 가르쳐다오,
리사가 마지막에 뭐라고 말했는가를.
알카드 : 인간을 미워해서는 안 된다.
만약 인간이 용서받지 못할 것이라면 자기 스스로 멸망의 길을 걸을 것이다. 이 세상을 지배할 자는 절대로 손을 써서는 안 된다는, 그리고 아버지를 영원히 사랑한다고.
드라큘라 : 리사, 내가 틀린 것 같군.
알카드 : 무사한 것 같군.

무너지는 드라큘라 성

3인의 전사

마리아 : 알카드, 다행이야 당신도 무사한 것 같군.

리히터 : 미안하다,
나 때문에 진짜 아버지를....
알카드 : 신경쓰지마, 내 숙명 탓에 그를 쓰러트리지 않으면 안돼는 것 뿐이야.
리히터 : 그렇다면 다행이지만.
알카드 : 한가지 명심하도록,
인간을 멸망시키는 것은 녀석이 아니야,
바로 인간 자신이라는 것을 명심하도록.
리히터 : 알았다, 명심하지.
마리아 : 알카드 지금부터 어떻게 할거죠.
알카드 : 내 몸에 흐르는 저주받은 피는 이 세상에 불필요하다.
사람들 눈에 띄지 않는 것이 좋아.
그럼 이만
리히터 : 괜찮을까?
마리아, 쫓아가지 않아도.
마리아 : 미안해요,
역시 그를 내버려둘 수 없어요.
리히터 : 좋아, 하지만 자신이 선택한 길이야, 결코 후회하는 일이 없도록.
마리아 : 고마워요, 그럼 건강하길.
리히터 : 아, 마리아도.

클리어 하면…

사운드 테스트에 성우들 목소리를 들을 수 있고 도서관 상점에서 성우들의 목소리와 최고의 아이템 듀플리게이터를 살 수 있게 된다(가격이 문제지만).

리히터와 마리아의 공략

우선 알카드로 한 번 클리어를 했다면 리히터와 마리아에 도전해 보자. 우선 강조하고 싶은 것은 리히터와 마리아는 스토리상 전개는 이루질 수 없으므로 일절의 이벤트도 나오지 않는다는 점이다. 따라서 아이템도 없으며 숨겨진 곳에 가도 하트이외에는 별다른 것이 없다. 그리고 레벨의 개념이 없는 액션게임이라는 점도 알아두자. 따라서 알카드 때와는 달리 항시 적과 HP에 신경을 쓰도록 하자

마리아로 플레이!

- 4신수 커맨드는 반드시 숙지하자. (특히 체력회복기인 현무와 대 보스전용인 청룡은 필수)
- 공중지역은 캔슬점프로. 공중지역은 하이점프➡ 하이점프➡ 식이나 하이점프➡ 3단점프로 이동하도록 하자.
- 대쉬킥과 가디언 너클을 잘 쓰자. 접근전에의 주력이다.
- 원거리에선 기탄을. 마리아는 알카드나 리히터와 같이 방어기술이 없으므로 기탄으로 적의 탄을 없애는 것 또한 중요하다.

우선은 최단 루트로 클리어를 시도해 보겠다. 다른 지역은 여유가 있다면 돌아다니길.

성의 입구로

예마소녀

여기서 움직임에 익숙해지자

우선 성의 입구로 들어가 자코들을 해치우며 움직임을 익히자. 우선은 전에 언록주엘이 있던 곳을 통해 예배당으로 가자.

예배당

보스는 청룡으로

예배당으로 계속 올라간 후 보스를 물리치자. 보스는 청룡 한방이면 된다.

악마성 최상부

최상부에서 하이 점프로 전에 리히터가 있는 곳에 가보자(아무 것도 없다). 그 다음 바로 뒤집힌 성으로 가자.

시계탑

살필련다

역시 보스는 청룡으로

이제 시계탑으로 가자. 적들이 강하므로 주의하고 톱니바퀴 지역은 하이 점프로 진행하며 적은 그냥 무시하자. 박쥐보스는 역시 청룡으로 보내버리자.

시계로

트랩에 주의!

파이널 가드는 여전히 무섭다

최종 결전지인 시계까지는 트랩도 강하고 적도 까다로워 진행하기가 상당히 어렵다. 마지막에 등장하는 파이널 가드는 가디언 너클로 뚫어서 그냥 피해버리던지 청룡을 써도 된다. 시계에 도착하면 시계가 돌며 자동으로 보스가 있는 곳으로 갈 수 있다.

최종 보스 샤프트

최종 보스 샤프트

썰렁한 엔딩

드라큘라는 안 나오고 샤프트가 최종 보스이다. 청룡 한방이면 끝나는 허약한 라스트 보스.

리히터로 플레이!

역시 샤프트가

썰렁2

- 항상 HP에 신경써라. 리히터는 체력회복기술도 없는데다가 내구력도 3명인 중 가장 떨어지므로 항상 세이브 포인트를 기억해두자.
- 무적대쉬를 잘 활용해라. 커맨드가 조금 어렵긴 하지만 무적대쉬는 리히터에게 있어 정말 중요한 기술이다. 게다가 공중지역을 이동할 때도 승룡권 후 캔슬해서 써 주면 이동이 편해진다.
- 방어기술에 능해라. 리히터의 체직방어는 적의 탄환공격을 방어함과 동시에 주변에 적에 공격도 되는 좋은 기술이다.
- 위급시에는 아이템 크러쉬. 하트를 소비하긴 하지만 아이템 크러쉬의 위력은 절대적이다. 하트는 얻기 쉬우므로 위급할땐 아끼지 말고 사용하자.

이 정도로 하고 루트는 마리아와 동일하므로 생략하겠다. 마지막 보스는 같고 엔딩 또한 같다.

악마성을 마스터하자

여러 가지 숨겨진 것이 많은 것이 악마성의 백미. 그 일부를 소개한다.

여기에 코악마가

여긴 반요정

코악마와 반요정

소환되는 악마는 총 7가지이다. 이중 코악마와 반요정의 위치가 장난이 아니다. 우선 코악마는 투기장에서 매표소가 있고 기둥이 있는 곳의 천장을 도끼로 부수면 된다. 그리고 반요정은 올록과 싸운 자리에서 아래로 가면 예배당과 이어지는 곳이 있는데 이쪽 맨 끝에서 천장을 도끼로 깨면 된다.

최강 시리즈

이것이 발만웨

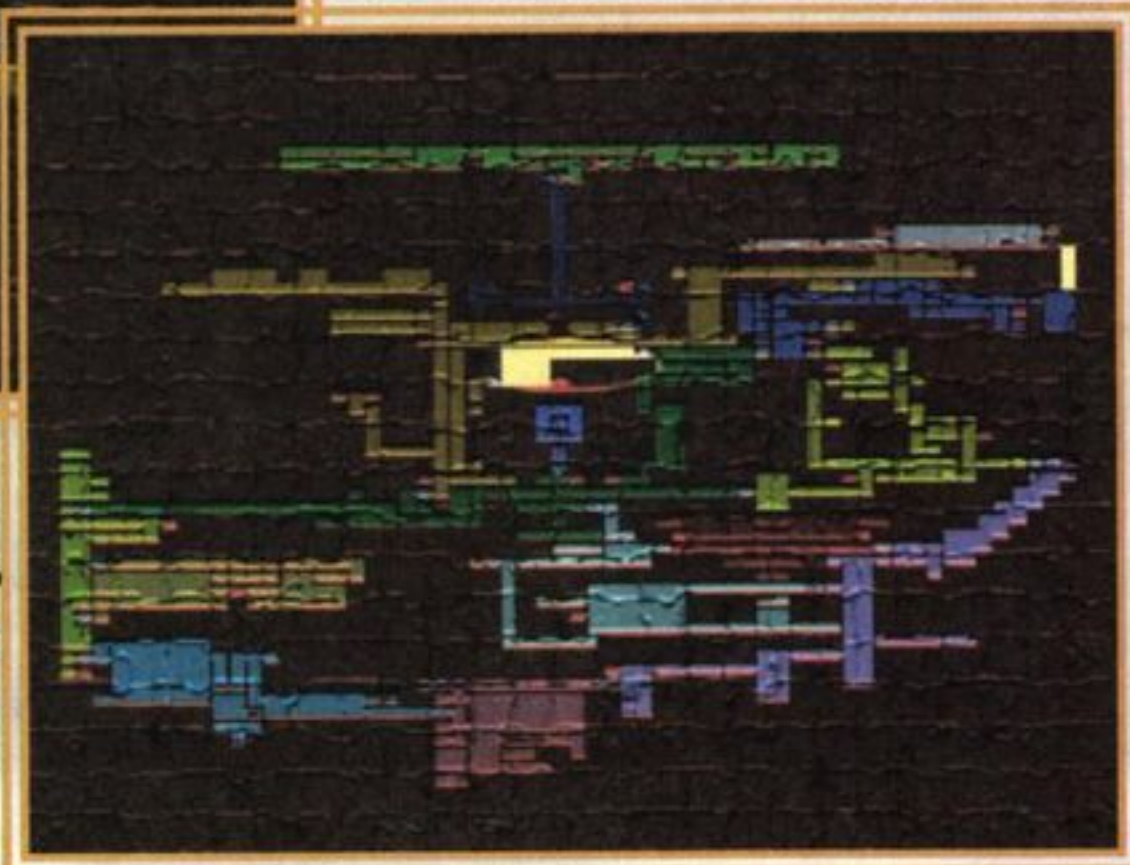
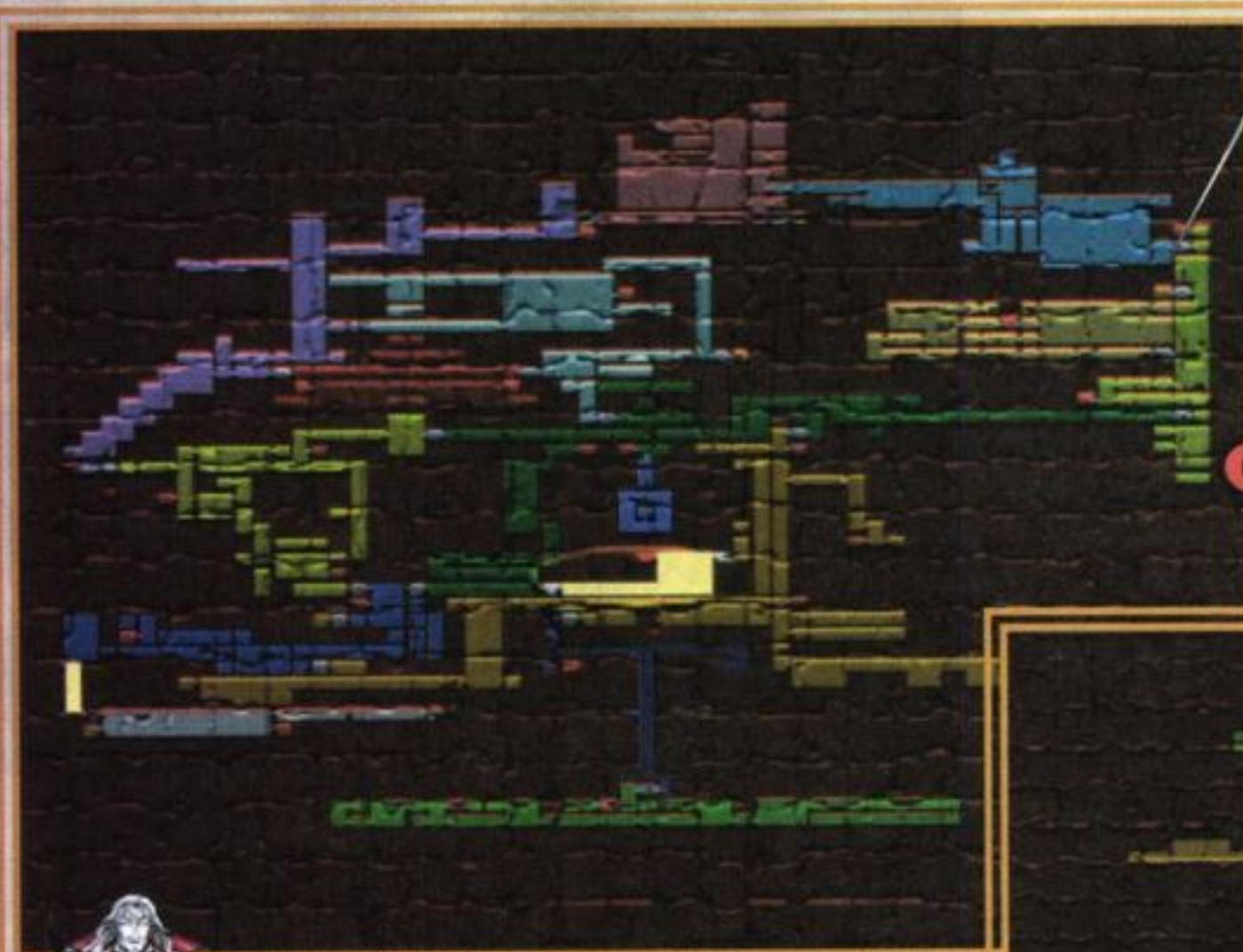
최강! 알카드 방패

우선 검으로는 발만웨를 들 수 있다. 이것은 뒤집힌 성 도서관의 큐우라는 적에서 얻을 수 있다. 그리고 방패는 주인공의 방패인 알카드 방패이다. 이것을 실드롯드와 장비한 후 A+C하면 방패의 힘이 발동되는데 방패로 밀어붙이면 공격력 200이상에다가 HP와 하트를 빼앗아오므로 최강 병기가 된다. 그리고 갑옷은 파이널 가드가 주는 갑옷일 듯하다.

기타 물품들

단 물품 등을 얻으려면 반드시 아이템이 나오는 확률을 업해주는 레어링을 장비하자.

아이템	설명
라하브의 빙	검 가게에서 구입가능. 필살기 있음.
부하악마의검	검마레벨 50이상일시 생기는 검 검마레벨이 99 라면 최강이 될 수도.
알카드소드	주인공의 검 필살기가 좋다.
아그니의 화검	가게에서 구입가능 화염속성의 검
몬블레이드	적의 HP 흡수 2부에서 브로라는 투명하고 큰 적에서 얻음
레무리아소드	예배당의 루라소드 레벨 3 에서 얻음. 방패필살기가 가능하다!
레바테인	2부에서 연구실의 플레임 데몬에서 얻음. 화염속성계열 중에서는 최강검.
소닉블레이드	2부에서 예배당에 아처에게 얻음.
마사무네	2부에서 종탑복도의 블랙팬저에게얻음 양손검중 최강.
쥬엘소드	1부에서 맨 처음에 벽이 뚫리는 곳이 있는데 이곳을 박쥐로 한 번, 늑대로 한 번왔다갔다하면 밑에 비밀문이 열린다. 여기에있음. 적을 보석으로 만드는 효과.
오리할콘	2부에 도서관에서 라이온에게 얻음. 좋은 무기 필살기가 좋다.
카이저 너클	2부에 투기장에서 워울프에게 얻음.
암흑방패	2 부에 올록의 사이에서 에밀에게얻음.
엑스아머	1 부에서 노인의 의자를 슈퍼점프로 계속 X칩을 가하면 얻음...

악마성의 지도

뒤집어진 악마성

건 슈팅의 역사를 바꾼다. 역대 최강의 건 슈팅 게임 등장!!!

타임 크라이시스 2

제작사 : 남코
장르 : 건 슈팅
발매일 : 발매중

항목
그래픽
조작감
스토리
연출
사운드

혁신적인 시스템으로 큰 인기를 끌었던 「타임 크라이시스」의 후속작이 드디어 그 모습을 드러냈다. 「타임 크라이시스 2」는 기존의 건 슈팅의 상식을 완전히 깨버린 대작으로 2인 플레이시 마치 영화 속의 한 장면이 실제로 벌어지고 있는 듯한 착각에 빠질 정도이다. 국내에 단 2대만이 인컴중인 「타임 크라이시스 2」(이하 TC2)를 챔프에서 특종 공략한다.

시스템 설명

기본적인 시스템은 전작과 거의 동일하다. 차이점이라면 장전 가능한 탄환의 수가 9발로 늘어났다는 점과 머신 건이 추가된 것이 전부. 하지만 2인 동시 플레이시의 혁신적인 시스템이 바로 전작과의 비교를 거부하는 이유이다.

회피 시스템

전작에서 극찬을 받았던 회피 시스템이 2에도 그대로 계승됐다. 액션 페달을 떼고 있는 상태에는 엄폐물 뒤로 숨으며 탄환을 장전, 페달을 밟으면 엄폐물 밖으로 나오며 공격을 할 수 있다.

이것이 액션 페달의 모양

타임 어택 시스템

역시 전작에 있던 시스템. 회피 시스템의 단점을 보완함과 동시에 게임을 좀더 스피디하고 박진감 있게 하는데 큰 공헌을 한 시스템. 제한 시간 내에 한 에리어를 클리어해야 하고 그 에리어가 끝나면 클리어 소요시간에 따라 다음 에리어 제한 시간이 정해진다(빠른 시간 내에 클리어를 할수록 유리하다).

협력 플레이 시스템

TC 2의 가장 큰 장점이자 역대 최강의 건 슈팅 게임이라는 평을 들을 수 있는 자격을 갖추게한 독특한 시스템. 종래의 2인 플레이 가능의 건 슈팅 게임이 동일한 화면, 동일한 시점에서의 플레이로 실제 총격전과는 동떨어진 비현실감과 단조로움을 주었던 것에 비해 TC 2에서는 2개의 메인 기판과 2대의 독립된 모니터로 완전한 2인 건 슈팅을 이루어 냈다. 마치 영화 속의 총격전을 그대로 서로 다른 위치에서 협공, 엄호 등을 할 수 있는 것이다. 같은 편을 맞추면 1,000점이 감점된다.

2인 플레이가 가능하다

분기 시스템

1인 플레이시에는 1P나 2P의 진행 루트를 선택할 수 있다. 분기가 이루어지기 바로 전 에리어 마지막에 분기병이 등장한다. 2명중 원하는 적병을 맞추면 공격 지점을 선택할 수 있다.

갈색의 적이 바로 분기병

점수 보너스 시스템

TC 2에서는 전작의 연속 히트 보너스와 FAST 클리어 보너스를 레벨업시켰다.

연속 히트 보너스

TC 1의 경우 노미스(오발없이 적을 계속 맞추는 것)로 적을 계속 맞춰가면 화면 우측 하단에 희미하게 나타난 라이프 마크가 점점 선명해지다가 일정 회수를 채우면 라이프 보너스가 생겼다. 이번 TC 2에서는 연속히트(한 명의 적을 연속으로 맞추는 것)나 노미스 히트시 마치 격투 게임의 콤보 표시처럼 히트 숫자가 표시되고 또 이에 따른 점수 보너스가 주어진다. 히트 수에 따른 점수 보너스는 표와 같다.

단발 히트

부위	점수	사망 도달시간	콤보 점수(1히트당)
머리	800점	90/60초	100점
몸	400점	90/60초	100점
팔	200점	110/60초	100점
다리	200점	110/60초	100점

단발 히트 표에서 설명하고자 하는 것은 사망 도달 시간 내에 한 명의 적에게서 얻을 수 있는 점수이다. 한 명의 적을 총 3번까지 맞출 수 있다. 머리와 몸의 경우 팔과 다리보다 히트시 적의 사망 속도가 빨라진다. 이것은 점수를 얻는데 있어서 양날의 검과 같다. 일단 적이 빨리 죽게되므로 에리어의 클리어 시간이 단축되는 장점이 있으나 3히트로 모든 점수를 얻고자 하는 플레이어에게는 다소 걸림돌이 된다. 하지만 혹독한 수련을 통해 90/60초 이내에 적의 머리만 3번 맞출 수 있는 실력을 얻게되면 모든 것이 해결된다(머리, 몸, 팔의 콤보시 점수 계산 예: 800+100+100 결국 첫발만 머리에 맞추고 나머지 두발은 어디에 맞추어도 점수에 영향은 없다).

노미스 히트의 개념에 대해 알아보자. TC 2에서는 노미스 히트의 개념이 약간 달라졌다. 전작에서는 엉뚱한 곳만 쏘지 않으면 괜찮았으나 TC 2에서는 0.8초 이내에 다른 적을 맞추어야 한다. 즉 0.8초 이내의 저격만 연속으로 인정한다는 것이다(물론 오발이 있어서는 안 된다). 그리고 같은 부분을 연속해서 맞추는 것이 점수가 더 높다. 표에서 추가 히트시라는 것은 바로 전 적병의 다른 부분을 맞추고 이어서 맞추었을 때의 점수이다.

(EX. 1번 적병의 머리 ⇒ 2번 적병의 팔 ⇒ 머리의 점수 계산은 800(단발히트 점수)+140+260=1,200)

FAST 클리어 보너스

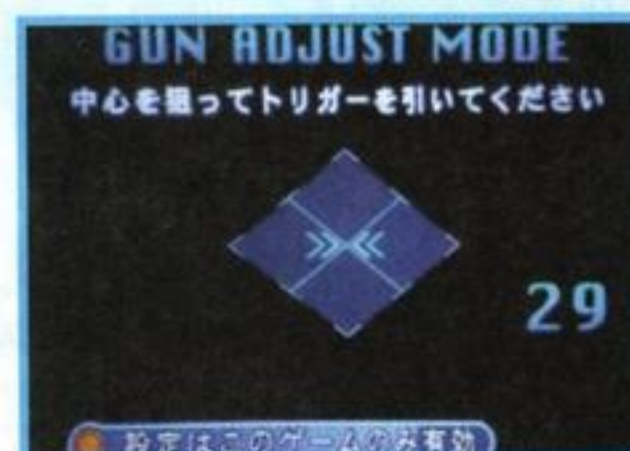
에리어를 빨리 클리어했을 때에도 점수 보너스가 있다. 클리어 후 남은 시간에 따라 계산이 되는데 1/60초당 20점씩 더해지게 된다.

건 어저스트 모드 (GUN ADJUST MODE)

기존의 건 슈팅은 종종 건 세팅이 잘못되거나 반사경의 각도가 잘못되어 건 콘트롤러의 영점(총의 초점)이 삐뚤어진 경우가 종종 있었다. 하지만 TC 2에서는 이런 상황에 대한 대비책이 있다. 바로 영점 조절 모드이다. 시작시 건 콘의 방아쇠를 당긴 상태에서 페달을 밟으면 게임 시작 바로 전에 GUN ADJUST MODE가 시작되는데, 아래의 사진과 같은 화면이 나타나고 여기서 화면의 정중앙을 자신에게 맞는 영점으로 조준 후 쏘면 된다. 그리고 OK를 쏘면 게임이 시작하게 된다.

○더 이상 삐뚤어진 영점으로 고민할 필요가 없다

노미스 히트

부위 \ 히트 수	1연속	2연속	3연속	4연속	4연속	6연속	7연속	8연속	9연속
머리	880점	960점	1,040점	1,120점	1,200점	1,280점	1,360점	2,000점	
몸통	440점	480점	520점	560점	600점	640점	680점	1,000점	
팔/다리	220점	240점	260점	280점	300점	320점	340점	500점	
머리(추가 히트시)	180점	260점	340점	420점	500점	580점	660점	1,000점	
팔(추가 히트시)	140점	180점	240점	280점	320점	360점	400점	500점	
손/발(추가 히트시)	120점	140점	160점	180점	200점	220점	240점	300점	

적병 일람

TC시리즈의 또하나의 독특한 시스템으로 TC에서는 적병의 종류에 따라 유효탄을 날리는 확률의 차이가 있다. 즉 다수의 적을 상대할 때 우선적으로 처리해야 할 적병의 우선 순위가 결정되어 있다.

황색 병사

유효탄을 날릴 확률은 낮지만 점수나 타임 보너스를 주는 적. 또 숨겨진 루트와 관계있는 경우도 있으니 황색 적병은 모두 맞추도록 노력하자.

청색, 녹색 병사

유효탄을 날릴 확률이 가장 낮은 적이다. 맨 마지막에 처리하도록 하자.

○그저 총알받이지만 총든 폼은 멋지다

백색 병사

주로 보스전에서 등장하는 적병으로 유효탄을 날릴 확률도 높다. 보스와 대전시 먼저 처리한 후 보스를 공격하는 것이 좋다.

○강하다!

수류탄 병사

수류탄을 투척하는 병사로 유효탄을 날릴 확률이 높다. 그러나 수류탄의 날아오는 속도가 느리므로 보고 피할 수도 있고 수류탄을 맞추면 200점의 보너스가 있다.

바주카 병사

로켓을 발사하는 병사로 유효탄을 날릴 확률은 높지만 발사까지 다소 시간이 걸린다. 발사 준비 시간에 저격을 하거나 로켓이 날아오는 것을 보고 피할 수도 있다.

○맞으면 아프다

머신건 병사

머신건을 이용해서 공격하는 적병. 단발 유효탄은 없지만 연사 방향이 플레이어 쪽으로 향하게 되면 반드시 유효탄을 맞게 된다. 우선 저격 대상.

○총신이 플레이어에게 향하기 전에 저격하자

갈색 병사

유효탄을 날릴 확률은 낮지만 1인 플레이시에는 원하는 진행 루트를 결정할 수 있으므로 잘 선택해서 맞추자(시스템 설명의 분기 시스템 참조).

근접전 적병

○보트 추격전에서 등장하는 적병. 그다지 힘든 상대는 아니다

플레이어의 바로 앞으로 와서 공격한다. 거의 100% 유효한 공격을 하고 여러 종류의 근접전 병사가 있다. 종류에 따라 원거리 공격과 근접전을 조합해서 사용하는 적병도 있다. 가까이 오기 전에 저격을 성공하는 것이 포인트.

○트릭키한 움직임을 보이는 적병. 원거리에선 칼을 던진다

적색 병사

유효탄을 날릴 확률이 매우 높은 적이다. 가장 우선적으로 처리하자. 보통 청색 적병으로 주의를 끈 후 갑자기 나타나므로 주의하자.

스테이지 공략

8월호에는 스테이지 2까지의 완전 공략을 싣고 9월호에서 스테이지 3과 나머지 숨겨진 비기들을 공개한다.

스테이지1

이 스테이지의 시작은 크리스티 라이언이 투숙해 있던 호텔 방이다. 여기서 광장, 골목길, 수로로 이어지는 추격전을 하게 된다. 보스는 최번개랑 닮은 야콥 키니스키로 크루저 위에서 수상전을 벌이게 된다.

보스 야콥 키니스키가 들고있는 노트북을 찾아야 한다

에리어 1-1

에리어 1-1의 지도

첫 포인트답게 유효탄은 거의 날아오지 않는다. 난사로도 충분히 클리어할 수 있다. 하지만 이 포인트의 마지막에 분기병이 나오므로 주의를 기울이자. 좌측 분기병을 쏘면 지상으로 진행하는 1P 루트로, 우측을 쏘면 2층 발코니로 진행하는 2P루트로 가게 된다.

에리어 1-2

에리어 1-1에서 1-7까지의 지도

이 포인트에서는 1P는 발코니에서 엄호를 하고, 2P는 지상에서 적과 맞선다(2인 플레이시). 발코니 루트의 경우는 크게 어려운 점이 없지만 지상 루트는 포인트의 후반에 붉은 적병에게 공격받으므로 주의하자.

○지상 루트
○발코니 루트

에리어 1-3

이 포인트에서는 처음으로 머신건 병사가 나타난다. 재빨리 쓰러뜨리지 않으면 이후에 나타나는 2명의 붉은 병사와의 협공으로 상대하기가 더욱 어려우니 신속하게 처리하자.

에리어 1-4

이 포인트에서는 3대의 차가 주차해 있고 중앙에 탱크로리가 위치해 있다. 보통의 방법으로 클리어하면 상당히 까다롭지만 탱크로리에 3발의 탄환만 발사하면 대폭발과 함께 에리어 클리어! 보너스 득점 5,000점과 타임 보너스까지 획득하게 된다. 폭파 후 붉은 색 자동차가 플레이어 쪽으로 날아오므로 회피하자.

에리어 1-5

이 포인트는 그다지 어렵지 않다. 적은 많이 나오지만 막상 유효탄을 날리는 적병은 몇 명 없기 때문에 침착하게 하나씩 처리하면 된다. 단지 주의해야 할 것은 화면 좌측의 적을 맞추면 등장하는 황색 병사를 놓치지 않는 것. 또 마지막에 분기병이 나타나므로 원하는 루트로 가기 위해서 주의하자. 왼쪽 분기병을 쏘면 의상실측, 오른쪽 분기병은 전화박스 뒤에서 싸우는 호텔측 루트로 진입하게 된다.

왼쪽이 의상실 방면, 오른쪽이 호텔 방면이다

에리어 1-6A

이 포인트는 의상실 앞에서 싸우게 된다. 적병은 모두 4명밖에 나타나지 않지만 첫 번째 병사를 저격한 뒤 나타나는 붉은 적병을 주의하자. 나머지 3명의 적은 유효탄을 날리지 못하기 때문에 붉은 적병을 일단 저격한 후 다른 병사를 처리하자.

에리어 1-6B

이 포인트는 A에 비해 적병은 많이 출현하지만 오히려 쉽다. 중반에 붉은 적병이 나타나기는 하지만 그다지 어렵지 않은 타이밍이므로 약간만 주의하면 충분히 노미스 클리어가 가능하다.

에리어 1-7

1P측 시점

이 포인트는 돌진한 트럭의 앞과 뒤에서 협격을 하는 곳이다. 주의할 점은 스테이지 1의 보스 야콥을 2번 쏜 후에 나타나는 바주카 병사이다. 이 병사는 2발의 총알을 맞아야 죽기 때문에 정조준 사격으로 1발씩만 사격하는 플레이어는 의외로 당할 확률이 많다. 여기서도 분기병이 출현하는데 좌측 분기병을 쏘면 좌측, 우측을 쏘면 우측 루트로 진행을 하게 된다.

타임 크라이시스 2

에리어 2-1A

이 포인트에서는 액션 페달을 밟으면 플레이어가 조금씩 위로 전진한다. 이에 맞추어 적병들이 나무통을 던지는데 이 나무통은 파괴할 수 있으므로 망설이다가 타임 보너스를 놓치지 말고 모두 파괴해 버리자.

에리어 2의 지도

2P는 전진한다

에리어 2-1B

이 포인트에서는 2P가 엄호하는 동안 1P가 전진하여 적의 뒤로 돌아가야 한다. 적의 수는 많지만 일단 협격의 위치가 잡히면 그다지 어렵지 않은 에리어이다. 단 2P루트의 경우 2회 출현하는 붉은 적병을 주의하자. 특히 2번째 출현하는 적병의 경우 청색 적병으로 주의를 끈 후 등장하므로 주의하자.

에리어 2-2A

이 포인트에서는 적병이 쌓여 있는 나무통 뒤에서 공격해 온다. 나무통은 모두 득점이므로 모두 파괴하자. 주의할 곳은 로프에서 내려오는 적병 이후에 나타나는 4명의 적병. 붉은 적병이 포함되어 있으니 주의.

에리어 2-2B

이 포인트에서는 수류탄 병사가 출현하는데 모두 대각선으로만 공격을 한다. 즉 수류탄 병사가 오른쪽에서 나왔다면 왼쪽의 플레이어를 공격한다. 수류탄을 쏘아 떨어뜨리면 보너스 200점이 있지만 초보자라면 일단 안전하게 장땡. 숙련자라면 당연히 수류탄을 던지기 전에 저격하자.

에리어 2-3

머신건을 입수했다

이 포인트에서 1P루트는 통로에서 적병과, 2P루트는 장갑차와 싸우게 된다. 장갑차와 전투시 머신건을 입수하게 되는데 이 무기는 장갑차와의 전투 종료까지 유효하고 리로드 필요없이 연사가 가능하다. 전투 개시 직후 장갑차가 돌진해 오지만 바로 앞까지 와도 대미지는 없다. 그러므로 장갑차 본체에는 신경쓰지 말고 장갑차의 기관총을 공격하자. 물론 장갑차의 어느 부분을 쏘아도 대미지를 줄 수 있지만 기관총을 공격하는 것이 대미지도 크고 득점도 많아진다. 또 장갑차의 어디를 맞추어도 연속히트로 인정되기 때문에 노미스 히트 보너스를 획득하자.

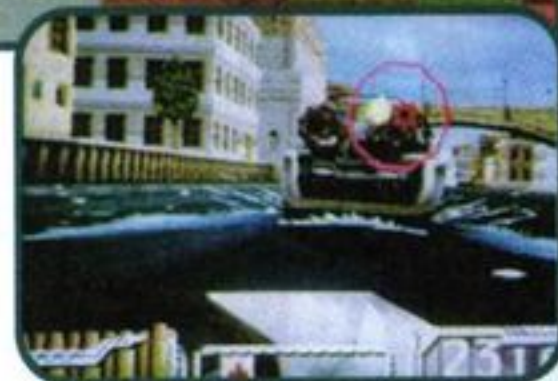
에리어 3-1

그다지 어렵지 않은 포인트. 화면 중앙의 적병을 쏘면 수로 건너 창고에서 황색 적병이 출현한다. 먼 거리이지만 놓치지 않도록 연습하자.

○가운데의 병사를 맞추면 황색 병이 출현

수로에서의 추격전

에리어 3-2A

드디어 이 스테이지 보스와의 대전이다. 야콥이 탑승한 크루저와 싸우게 된다. 최초의 적은 크루저에 탑재된 2문의 발칸포이다. 이 무기는 유효탄을 발사해 오기 때문에 위협적이긴 하지만 실제는 직선으로만 공격을 한다. 즉 좌측 발칸포는 1P를, 우측 발칸포가 2P를 공격한다. 우선 자신을 노리는 발칸포를 파괴해 버리면 간단히 공략이 가능하다. 숙련자라면 발칸포가 공격하기도 전에 없애버릴 수 있다. 크루저 본체를 쏘는 것보다는 발칸포를 공격하는 쪽이 대미지도 크고 득점도 많다.

발칸포의 공격

에리어 3-2B

○같은 편을 맞추지 않도록 주의!

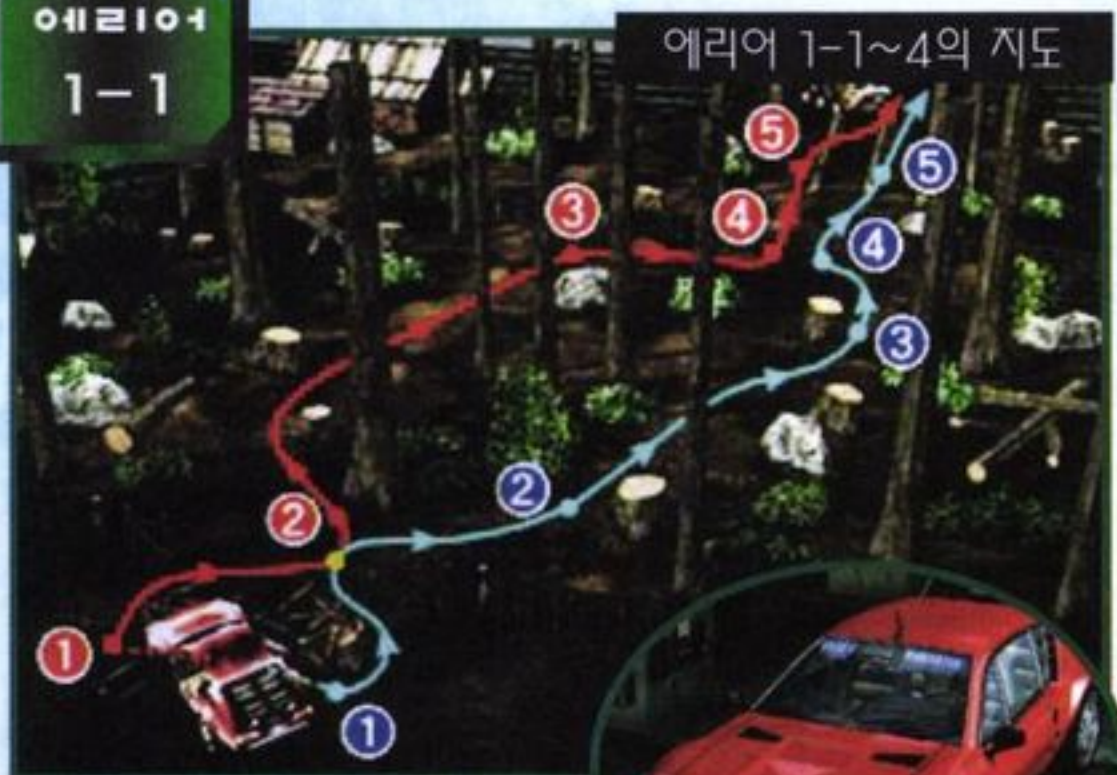
○패턴이 변하므로 노미스 클리어를 노리자

발칸포를 파괴하면 후방에서 보트를 탄 적병이 9명, 그 뒤로 5명의 적이 압박해 오지만 유효탄을 발사하지 않으니 침착하게 조준해서 처리하자. 이들을 처리하면 수중에서 다이버 병사가 공격해 오지만 뛰어나와 공격하는데 시간이 많이 걸리므로 침착하게 처리하면 된다. 다이버병을 재빨리 처리하면 크루저에서 나타나는 황색 적병을 저격할 수 있다. 다이버 병사를 몇 명 쓰러뜨리면 보스와 직접 전투를 하게 된다. 보스는 유효탄을 발사하기는 하지만 패턴이 일정하기 때문에 그다지 힘들지 않다.

스테이지 2

케이스와 로버트는 야콥에게서 크리스티의 노트북을 빼앗는데 성공했다. 여기에는 네오다인 인더스트리사의 군사 위성 운송 계획이 있었다. 군용 열차를 이용하여 발사지점까지 실어 나를 계획인데…. 시간이 없다고 판단한 둘은 지원 요청도 하지 않고 적진을 향해 돌진한다. 이 스테이지의 보스는 배프 브라이언. 살가죽이 강철로 되어 있는지 총을 맞아도 죽지도 않는다. 나중엔 미사일을 들고 휘두르기까지….

보스 배프 브라이언. 괴물이다

에리어 1-1

최초 포인트인 이곳에서는 자신들의 차를 방패로 적병과 일전을 벌인다. 난이도는 그리 높지 않지만 에리어의 최후에 우측 나무 뒤에서 나타나는 분기병을 놓치지 않도록 주의하자.

○이렇게 비싼 차를 총알받이로 쓴다
○분기병 등장!

에리어 1-2

이 포인트에서는 플레이어가 좌우로 나뉘어져 공격을 한다. 1P의 경우 액션 페달을 밟으면 좌측으로 이동하면서 공격하고, 2P의 경우는 우측으로 이동하며 공격한다. 여기서 등장하는 나이프 병사는 움직임이 빠르고 불규칙적이라 예측하기가 힘들다. 또 던지는 나이프의 명중률도 높고 근접 공격도 구사한다. 신중히 대처하자. 풀숲은 시야는 가리지만 탄환이 관통하므로 적의 움직임이 포착되면 숲에 신경쓰지말고 저격하자. 또 절반 정도 진행했을 때 나타나는 황색 득점병을 놓치지 말자.

에리어 1-3

머신건 병사가 대량 출현하는 포인트. 회피와 공격의 전환이 느리면 시간이 많이 지체되고 명중탄을 맞을 확률도 높아진다. 적이 많아지기 전에 앞에서부터 재빨리 처리해나가자.

화면의 적을 절반씩 부담하면 쉽다

에리어 1-4

장갑차와 분기병

이 포인트는 시작과 동시에 적 장갑차가 나무를 쓰러뜨리면서 공격해 온다. 공격 자세를 계속 취하고 있으면 나무에 맞아 대미지를 입는다. 나무가 닿기 바로 직전까지 장갑차를 공격하다가 회피하자. 장갑차의 공격 패턴은 미사일 공격이다. 공격을 계속 하다가 포탑이 자신을 향하면 회피하자. 포인트의 마지막에는 분기병이 등장하는데 좌측 분기병을 쏘면 다음 포인트에서 지상 공격(1P루트), 우측 분기병을 쏘면 2층으로 진행하게 된다(2P루트).

에리어 1-5

○지상 루트
○2층 루트 난이도의 차이가 심하다

이 포인트에서는 각각 1층과 2층으로 나눠서 진행하는데 1층측의 난이도가 더 높다. 2층에서 나타나는 적이 멀어서 저격하기 힘든 것이 그 이유. 초보자는 2층으로 진행하는 것을 권한다.

에리어 1-6

한방에 일망타진

이 포인트에선 적이 크레인에 매달린 철근 위에서 공격한다. 정상적인 방법으로 클리어하기는 힘들지만 철근을 잡고 있는 연결 금속에 3방의 사격을 가하면 철근이 모두 떨어지며 에리어 클리어! 보너스 득점 10,000점과 타임 보너스도 받을 수 있다.

에리어 1-7

이 포인트도 바로 전의 포인트에 이어 간단한 클리어 방법이 있다. 화면 뒤에 있는 검은 드럼통을 3발 쏘면 폭발과 동시에 에리어 클리어! 여기서 중요한 것은 드럼통이 바로 분기점이라는 것이다. 어느 드럼통을 쏘느냐에 따라 다음 루트의 선택이 가능하다. 드럼통 하나당 5,000점의 보너스가 있으니 연쇄 폭발로 2개가 다 폭발하기 전에 재빠른 사격으로 두 개다 터뜨리자.

일망타진!

에리어 2-1

이 포인트에서는 조건을 만족시키면 2명의 황색병이 나온다. 에리어 초반의 5명의 적을 처리하면 화면 양측에서 적이 나온다. 이 때 좌측의 적을 전멸시키면 좌측 창문에서, 우측의 경우는 우측 열차 뒤에서 득점병이 나온다. 빨리 쓰러뜨리지 않으면 기차가 출발한다.

에리어 2-1

에리어 2-2~3의 지도

역에서부터

탱크차량으로

이 포인트의 총격전은 두명이 교대로 전진하는 형태로 진행된다. 난이도는 그다지 높지 않지만 뒷문이 열리기 직전에 등장하는 나이프 병사와 붉은 적병의 공격에 주의

푸른 적병을 모두 처리하며 곧 붉은 적병이 나온다

에리어 2-3

포인트의 시작 직후 바로 옆의 선로를 지나가는 열차에 황색 득점병이 2명 지나간다. 놓치지 말고 저격하자.

에리어 2-4

철주를 주의하자

이 포인트는 1P의 경우 원래 타고 있던 열차에서 엄호하고, 2P는 같은 방향으로 진행하고 있는 열차에 옮겨 타서 공격한다. 1P의 루트에서는 공격을 하다보면 열차 사이에서 철주가 다가온다. 적을 저격하다 철주가 가까이 오면 피하자. 포인트 종료시에는 황색 득점병이 출현하므로 놓치지 말자. 2P측 진행 루트는 적병의 수는 적지만 유효탄의 확률이 높기 때문에 신중한 플레이가 요구된다.

에리어 2-5

자신의 반대쪽을 집중 사격하자!

이 포인트의 중반에 등장하는 포대는 적을 전멸시켜도 폭발하지만 직접 사격으로 파괴하면 10,000점의 보너스가 가산된다. 이 포대는 총알을 맞는 쪽으로 회전하는 속성이 있으므로 자신의 위치의 반대편을 집중 공격하면 한번의 포격도 당하지 않는다. 또 이 포인트에서는 2명의 득점병이 출현하므로 놓치지 말도록 하자.

에리어 2-6

이 포인트는 전 포인트에서 폭발한 포대의 연기에 의해 굉장히 시계가 나쁜 중에서 전투를 해야한다. 게다가 붉은 적병이 함께 출현해 대미지를 입기 쉽다.

에리어 3-1

드디어 스테이지 2의 보스 배프 브라이언과의 대전. 보스의 첫 번째 공격은 열차의 발칸포이다. 이 공격의 패턴은 1P부터 공격하고 그 후 2P, 1P의 순으로 교대로 공격하므로 발칸포가 자신을 향할 타이밍이 되면 재빨리 회피하자.

적의 등뒤를 공격하자

에리어 3-2

3-1에서 일정량의 대미지를 주면 보스는 옆 열차로 이동해 미사일을 들고 공격한다(괴물 보스). 미사일을 내리치는 움직임은 세로 공격과 가로 공격이 있는데 동료를 공격하고 있을 때 등을 노리자.

비상식적인 보스. 등을 노리자

에리어 3-3

보스의 무식한 공격

스테이지 2의 최후 전투. 이 포인트에서는 보스가 헬리콥터를 타고 공격해 온다. 익숙하지 않으면 대미지를 받을 수 있지만 자세히 보면 보스의 유효탄 타이밍이 일정하다는 것을 알 수 있다. 타이밍만 파악하면 상대하기는 쉽다.

To be continued

영원히 끝나지 않는 이야기!!

스트리트 파이터EX2

제작사 : 아리카
장 르 : 격투액션
발매일 : 발매중

항목
그래픽
조작감
스토리
연출
사운드

스파시리즈의 전통을 계승하면서도 3D로 무장한 그래픽과 액셀, 캔슬 브레이크라는 신시스템의 도입과 다수의 숨겨진 캐릭터 등으로 다양한 게임성을 추구하는 스트리트 파이터 EX시리즈 최신작. 이번 작품은 게임성에 추가해 약간은 우스꽝스러운 연출이 플레이어에게 재미를 주는 컬트적인 요소를 갖추었다. 스컬로 매니어가 등을 뒤로 젖히고 박장대소하는 모습은 게임의 한 장면이라기 보다는 애니메이션을 보는 듯하다.

기본 시스템 설명

슈퍼 콤보게이지

체력게이지 하단에 있는 게이지로 공격이 명중했을 때나 필살기를 사용했을 때, 상대에게 공격을 받았을 때 차며 최대 3칸까지 모을 수 있다. 슈퍼 콤보, 가드 브레이크, 캔슬 브레이크, 엑셀을 사용할 때 한 칸 소비한다. 퍼스트 어택시 25포인트, 리버설이나 테크 히트시 15포인트의 게이지 보너스를 얻는다.

슈퍼 콤보

전 캐릭터가 모두 가지고 있는 기술로 다양한 특성을 지닌다. 기술 발동시 잠깐동안 무적시간이 생기는 특성을 이용해 기상 리버설로 사용할 수 있다.

슈퍼 캔슬

스파EX만의 독특한 콤보시스템은 모두 슈퍼 캔슬시스템에서 비롯된다. 통상기에서 슈퍼콤보, 필살기에서 슈퍼콤보, 슈퍼콤보에서 슈퍼콤보로 연결되는, 슈퍼 콤보를 캔슬로 사용하는 것을 통틀어 슈퍼 캔슬이라고 한다. 필살기로는 캔슬할 수 없는 기술을 거의 모두 캔슬할 수 있지만 슈퍼 콤보를 같은 기술의 슈퍼 콤보로는 캔슬할 수 없다.

가드 브레이크

상대에게 경직시간을 만들어 내는 기술로 슈퍼 콤보게이지를 소비하며 같은 위상(ex: 강P + 강K)의 펀치와 킥의 동시 입력으로 사용할 수 있다. 캐릭터에 따라 발생시간, 리치, 경직시간이 모두 다르다. 가드 브레이크를 맞은 상대는 일정시간 무방비가 되므로 강력한 콤보를 마음대로 넣을 수 있다. 가드 브레이크는 가드가 불가능하고, 가드 브레이크를 맞았을 때 레버와 버튼을 연타하면 경직시간을 줄일 수 있다.

약 P에서

캔슬

막았나?

가드를 열어라~

캔슬 브레이크

새로 도입된 시스템으로 심리전의 공방을 한층 치열하게 해 주는 요소

이다. 가드 브레이크를 슈퍼 캔슬과 같은 식으로 사용할 수 있게 한 것이 바로 캔슬 브레이크인데 상대의 공격을 가드하고 있는 도중에 가드 브레이크가 나와 버려 순간적 대응이 힘들다. 가드 브레이크로 가드를 풀었을 때보다는 경직이 짧다는 것을 알아두자.

엑셀

신 시스템으로 「스파 제로2」에 선보였던 오리지널 콤보와 비슷하다. 게이지를 한 칸 소모하며 다른 위상의 펀치와 킥버튼을 동시에 입력한다. 발동 중에는 통상기 통상기, 필살기 필살기 등으로 자유롭게 캔슬조합이 가능하지만 같은 버튼의 통상기의 연결, 같은 필살기의 연결이나 슈퍼 콤보와의 조합은 불가능하다. 공중에서도 발동이 가능하고 엑셀이 끝난 후 곧바로 슈퍼 콤보로 연결할 수도 있다. 엑셀 중에는 평상시보다 대미지가 줄어들며 같은 기술이 포함될 경우는 더 줄어든다. 슈퍼 콤보처럼 발동 순간에 무적시간이 생긴다는 점도 전술적으로 이용할 수 있다.

발동시 무적

이렇게 쓰는 것이다

공중에서도 발동 가능

숨겨진 캐릭터

「스파 EX2」에서 선택 가능한 캐릭터는 모두 14명이지만 추가로 4명의 캐릭터를 선택할 수 있다. 컴퓨터와의 대전시 간혹 전작에 등장했던 **카이리**나 신캐릭터 **섀도우가이스트**가 난입하는데 이 두 난입 캐릭터는 **하이 스코어의 모든 기록이 50만점 이상**이면 플레이어가 선택할 수 있다. 이 외에 보스인 **가루다**와 신캐릭터 **나나세**는 **하이 스코어의 총 합계가 2,880만점 이상을 만족시키고 한시간 후 등장**하므로 돈 퍼부어서 점수 올려놨는데 안나온다고 챔프에 돌 던지지 말자.

스트리트 파이터 EX2

캐릭터 공략

샤론

뇌살적이며 농염한 이미지의 신 캐릭터 샤론은 상당히 날카로운 공격을 보여준다. 기본적으로 최상급의 이동 스피드를 가지고 있고 하프문 킥이나 이동잡기기술인 버뮤다 심포니 등 중·근거리기습공격들을 많이 지니고 있어 상대의 리치가 미치지 않는 거리에서 빠른 스피드로 허점을 유도해 내거나 기습을 노리는 쪽으로 게임을 운영해 나가자.

●특수기

기술	커맨드
스텝 콤보 펀치	→중 + P
크래시 펀치	→강 + P
스텝 콤보 킥	→중 + K
슬라이딩 스위퍼	↘강 + K
플라잉 더블 너클(공중 잡기)	공중에서 레버입력(↑제외) + 중P or 강P
크림즌 테러(잡기)	레버 1회전 + P

●필살기

기술	커맨드
게일 해머 펀치	↓↘→ + P(P or K로 연계가능)
하프문 킥	↓↙← + K
프리즘 시저스	하프문 킥 중 레버입력(↑제외) + K
버뮤다 심포니	→↓↘ + K

●슈퍼 콤보

기술	커맨드
샤론 스페셜	↓↘→↓↘→ + K
해머 헤드 러시	↓↘→↓↘→ + P
셔틀 콤비네이션	↓↙←↓↙← + P

●기술 설명

• 크래시 펀치 - 하단 가드가 불가능한 중단공격으로 리치가 짧다. 상대의 가드를 혼란시키기 위해 가끔 하단공격과 혼용하자.

• 스텝 콤보 킥 - 캔슬이 안되는 단점이 있지만 리치가 길어 앉아 중킥, 서서 강킥과 함께 견제기로 쓸 수 있다.

• 게일 해머 펀치 - 2단 입력기술로 2단째에 P와 K로 분기된다. P의 경우 백너클이 한 번 더 나가며 1단 히트시 올 히트한다(시간차 입력시엔 히트하지 않는다). K의 경우 하프문 킥이 나가며 올 히트하진 않지만 1단 가드후 하단공격으로 반격하는 상대에게 유용하다. 이 때의 하프문 킥은 프리즘 시저스로 연계되지 않는다. 콤보연계, 견제 등으로 다용하게 되는 기술.

• 하프문 킥·프리즘 시저스 - 전작의 푸름 푸르나가 사용하던 테일 킥을 연상케 하는 기술로 버튼에 따라 이동범위가 달라진다. 딜레이가 적어 가드시 우선권이 상대와 동등하므로 가드 후 반격을 시도하는 상대에겐 엑셀이나 슈퍼 콤보로 대응하자. 거리조절이 정확하다면 프리즘 시저스로 연계가 가능하다. 단, 앉은 상태의 적에게는 통하지 않는다.

• 버뮤다 심포니 - 이동잡기 기술로 기습적으로 사용하며 기술 성공시 후속타 연계가 가능하다. 약K 하프문 킥 후 슈퍼 캔슬로 샤론 스페셜을 사용하면 괜찮은 대미지를 줄 수 있다.

• 크림즌 테러 - 상대의 배후로 돌아가는 커맨드 잡기로 후속타 연계가 가능하다. 후속타로는 하단 약K가 유일한데 그 하단 약K에서 여러 가지 콤보가 파생된다.

바로 이 순간 입력　　잡았다

●샤론의 슈퍼 콤보

샤론의 슈퍼 콤보는 모두 전진 난무계이다. 용도에 있어 크게 구별되지 않으며 슈퍼 콤보끼리의 연결도 순서에 크게 구애받지 않는다. 단지 캔슬 타이밍이 약간 달라진다는 것 뿐.

●추천 콤보

• 버뮤다 심포니 ➡ 약 하프문 킥 ➡ 샤론 스페셜 ➡ 셔틀 콤비네이션

• 점프 강K ➡ 하단 중K ➡ 게일 해머 펀치×2 ➡ 해머 헤드 러시 ➡ 샤론 스페셜 ➡ 셔틀 콤비네이션

: 샤론 스페셜에서 셔틀 콤비네이션으로 연결할 때 올 히트하지 않는 경우가 생기므로 캔슬 타이밍이 너무 늦지 않도록 하자.

• 크림즌 테러 ➡ 하단 약K ➡ 게일 해머 펀치×2 ➡ 해머 헤드 러시 ➡ 샤론 스페셜 ➡ 셔틀 콤비네이션

하야테

이번 작품에 첫 등장하는 신 캐릭터로 검을 이용한 필살기를 구사한다. 검유, 롱월, 반격기인 백인전인을 사용하기며 지상 접근전을 펼치다가 딜레이를 노려 점프로 뛰어들어 콤보로 연결하는 스타일로 게임을 전개해 나가자. 하야테는 다른 캐릭터에 비해 점프 체공시간이 비교적 짧고 콤보의 연계가 쉽고 강력하다는 점을 십분 활용하자.

●특수기

신락봉산(공중 잡기)	공중에서 레버입력(↑이외) + 중P or 강P

●슈퍼 콤보

열진검유	↓↘→↓↘→ + P
뇌참상	↓↘→↓↘→ + K
선양염 · 극	(공중에서) ↓↙←↓↙← + P

●필살기

검유	↓↘→ + P
롱월	↓↘→ + K ↓↘→ + P
비선참	→↓↘ + P
백인전인	←↓↙ + K

●기술 설명

• 검유 - 횡으로 칼을 휘두르기. 딜레이가 적어 근거리에서 부담없이 사용할 수 있다.

• 롱월 - 몸통박치기 후 베기가 나간다. 추가입력으로 나가는 베기는 약간의 시간차가 가능하며 몸통박치기로 생긴 딜레이를 커버해줄 수 있다.

• 비선참 - 승룡권계 기술로 무적시간이 있으나 딜레이가 큰 편이다.

• 백인전인 - 하야테의 반격기로 점프 공격, 상 · 중단에 대응한다. 특징이라면 반격에 실패해도 공격이 나간다는 점. 점프공격을 반격해도 상대가 가드할 수 있다는 것이 단점이다.

몸통 후

벤다

●하야테의 슈퍼 콤보

열진검유는 전진 난무계 슈퍼 콤보이며 뇌참상은 켄의 신룡권과 흡사한 기술이다. 선양염 · 극은 공중에서 나가므로 비선참이나 뇌참상에서 연결할 수 있다.

●추천 콤보

점프 강K ➡ 하단 중K ➡ 약 검유 ➡ 열진검유 ➡ 뇌참상 ➡ 선양염 · 극

가일

원조 「스파 2」 때부터 단 두 개의 필살기로 버텨온 사나이. 소닉 붐과 썸머솔트에 모든 것을 걸어야 한다. 약 소닉 붐으로 상대의 움직임을 봉쇄한 후 따라가서 헤비 스터브 킥 등을 구사한 후 다시 소닉 붐을 사용해 상대의 행동반경을 최소화시키자. 소닉 붐을 보고 점프로 뛰어드는 상대는 서서 중P로 떨구어 주자. 슈퍼 콤보에는 약간의 발전이 있어 진공 파동권과 같은 속성의 소닉 붐 타이푼이라는 장풍계기술이 추가되었다.

●특수기

플라잉 더스트 드롭(공중 잡기)	공중에서 레버입력(↑이외) + 중P or 강P
스피닝 백 너클	→강 + P
롤링 서버트	→중 + K
헤비 스터브 킥	→강 + K

●필살기

소닉 붐	←모아서 → + P
썸머솔트 킥	↓모아서 ↑ + K

●슈퍼 콤보

오프닝 갬비트	←모아서 →←→ + P
더블 썸머솔트 킥	↙모아서 ↘↙↗ + K
소닉 붐 타이푼	←모아서 →←→ + K

●기술 설명

• 롤링 서버트 - 이동거리가 길어 소닉 붐 후에 커맨드를 저축하며 이동하는 식으로 활용할 수 있다.

• 헤비 스터브 킥 - 전진 옆차기 기술로 리치가 길고 딜레이가 적어 활용성이 높다. 필살기로는 캔슬이 안되지만 슈퍼 캔슬이 가능하므로 중 · 근거리에서 허점을 포착했을 때 슈퍼 캔슬을 위한 전 단계로 사용하자.

• 썸머솔트 킥 - 소닉 붐과 어우러져 위력을 발휘한다. 대공성능은 최강급이지만 지상에서의 판정은 스파2시리즈의 가일에 비해 약간 짧다.

소닉 붐을 따라가자

입력과 동시에 ↙로 모은다

• 오프닝 갬비트 - 펀치연타 후 썸머가 나오는 돌진형 난무계 기술.

• 더블 썸머솔트 - 신기술인 소닉 붐 타이푼과 커맨드의 중복이 심해 소닉 붐 타이푼이 나가는 경우가 있는데 이 때는 발록의 경우와 마찬가지로 ↙ (모아서) ↘↙↖K로 입력해 주자.

• 소닉 붐 타이푼 - 류의 진공파동권과 같은 속성의 기술로 상대의 장풍계 기술을 뚫고 히트시킬 수 있다.

●추천 콤보

• 헤비 스터브 킥 ➡ 오프닝 갬비트

: 중 · 근거리에서 상대의 허점을 포착했을 때 사용한다. 가드 브레이크 밀착 히트 후, 헤비 스터브 킥에서 이어지는 콤보는 빛을 발한다.

• 점프 중K ➡ 하단 약K ➡ 약 소닉 붐 ➡ 하단 강K

: 최대한 밀착한 상태에서 콤보를 시작해야만 하단 강K가 들어간다. 콤보게이지가 없을 때 사용하자.

• 점프 강K ➡ 하단 중P ➡ 소닉 붐 ➡ 오프닝 갬비트 ➡ 더블 썸머솔트 ➡ 소닉 붐 타이푼

: 상당히 고난이도로 더블 썸머에서 타이푼으로의 연계가 극히 까다로워 자신이 없으면 더블 썸머에서 끝내도 충분하다. 소닉 붐에서 오프닝 갬비트는 반복 커맨드 생략을 이용한다. 즉 ←모아서 → + P ←→ + P를 한꺼번에 입력하면 OK!. 더블 썸머에서 타이푼으로의 연계는 ↙모아서 ↘↙↖로 입력하고 '↖'에서부터 타이푼 저축을 시작한다. 타이밍은 두 번째 썸머가 뜨기 직전으로 까다롭지만 난이도에 비례해 대미지도 확실하다.

소닉 붐

오프닝 갬비트 후

○더블 썸머가 힘들면 타이푼으로

• 썸머솔트 킥 ➡ 더블 썸머솔트 킥

: 반복커맨드 생략과 저축커맨드의 융통성을 이용한 콤보. ↙ 모아서 ↗+ K↙↗ + K로 가능. 마지막 '↗'를 '↖'로 입력하면 더블 썸머 후 갬비트나 타이푼으로의 재연계도 가능하다.

달심

긴 리치를 이용한 원거리전을 특기로 하는 캐릭터로 접근전에는 취약하다. 요가 파이어와 기본기로 원거리에 상대를 묶어 두다가 요가 캐치, 슬라이딩으로 기습해 콤보로 큰 대미지를 노리는 전법을 구사하자. 레버를 뒤로 입력하고 기본기를 사용하면 짧은 공격이 나간다. 서서 중P가 겨우 닿을 정도의 거리에서 베스트 컨디션이 나온다는 것을 달심유저는 명심하자.

대공기 요가 이펙

●특수기

드릴 킥	점프중 ↓+K
드릴 박치기	점프중 ↓강+P
요가 페이크	↓↘→+K버튼 전부
요가 텔레포트	→↓↘or ←↓↙+P버튼 전부 or K버튼 전부
공중부유	점프중 →↗↑↖←+K

●필살기

요가 파이어	↓↘→+P
요가 프레임	↓↙←+P
요가 블래스트	↓↙←+K
요가 캐치	↓↘→+K
요가 콘택트	요가 캐치에서 K고정

●슈퍼 콤보

요가 인페르노	↓↘→↓↘→+P
요가 드릴 킥	공중에서↓↘→↓↘→+K
요가 레전드	↓↙←↓↙←+K

●기술 설명

•드릴 킥 - 약, 중, 강에 따라 하강각도가 다르다. 접근전이 되었을 땐 백 점프로 살짝 빠지다가 강 드릴 킥으로 다시 들어가는 패턴이 유용하다.

•요가 페이크 - 요가 캐치 모션이 나오다가 캔슬된다. 요가 캐치를 견제하는 상대의 점프를 유도해 낼 수 있다.

붙었다면 빠지자

빠지다가 들어오자

•요가 블레스트 - 대공기지만 발동시간이 길어 상대의 점프 타이밍을 확실히 읽은 후 사용하자.

•요가 캐치·요가 콘택트 - 전술적 가치가 상당한 기술로 원거리의 상대를 잡는다. 이 기술의 장점은 요가 콘택트 후 들어가는 후속 콤보때문. 요가 캐치가 들어갔을 때 아무 행동도 취하지 않으면 그냥 던지기가 되는데 대미지는 적으므로 콤보를 넣어주자. 가드 브레이크 후 약 요가 캐치로 잡는 수도 있다.

주욱 따라가서

툭차고 콤보 연결

•요가 드릴 킥 - 버튼에 따른 하강궤도의 변화는 드릴 킥과 같지만 레버로 궤도의 수정이 가능하다는 점은 다르다.

•요가 레전드 - 일종의 난무계 기술. 요가 드릴 킥으로 이을 수 있다.

●추천 콤보

•요가 콘택트 ➡ ←약K ➡ 요가 블라스트 ➡ 앉아 중K(슬라이딩) ➡ 요가 레전드 ➡ 요가 드릴 킥

: 까다로운 부분이 요가 콘택트 후 ←약K. 타이밍과 커맨드 모두 까다롭다. 요가 드릴 킥은 약으로 내는 것이 좋으며 한 대라도 더 때리기 위해선 요가 레전드에서 최대한 늦은 캔슬지점을 손에 익히자.

발 끝에 맞추었는가

•드릴 킥 ➡ 중 슬라이딩 ➡ 요가 인페르노 ➡ 요가 레전드 ➡ 요가 드릴 킥

: 드릴 킥을 발 끝에 맞추어야 한다. 거리가 가깝다면 슬라이딩부터 시작할 수도 있어 근접전에서 활용할 수 있다.

들어가자

•요가 파이어 ➡ 점프 중K ➡ 요가 드릴 킥

: 중 또는 강 요가 파이어 후 앞으로 점프하며 동시에 킥을 낸다.

춘리

딜레이가 없는 비연축으로 뛰어들어 콤보로 연결하는 스타일은 변함이 없다. 하단 강K는 슬라이딩처럼 장풍계 공격을 피하며 공격하는 것이 가능하다. 필살기나 기본기에 확실한 대공능력을 갖춘 것이 없어 점프 공격으로 빈약한 대공능력을 커버해 주어야한다.

●필살기

백열각	K연타
비연축	↓↘→+K
스피닝 버드 킥	↓↙←+K
미안!(ゴメンネ!)	약P약P→약K강P

●특수기

쌍장타	→중+P
응조각	↓중+K
용성락(공중 잡기)	공중에서 레버입력(↑이외) + 중P or 강P

●슈퍼 콤보

천열각	↓↘→↓↘→+K
기공장	↓↘→↓↘→+P
레벨3 기공장	↓↘→↓↘→+P버튼 전부
패산승천각	↓↙←↓↙←+K

●기술 설명

•응조각 - 춘리의 제공권 장악에 한 몫하는 기술. 상대의 발끝에 맞추었다면 강P가 추가

발록

「슈퍼 스파 2 터보」에서 최강의 자리를 차지했던 왕년의 사천왕 발록(국내명 베가)이 컴백했다. 「슈퍼 스파 2 터보」에서의 대공 필살기가 없어져 대공방어에 약간의 불안함을 보이지만 스피드와 긴 리치로 적을 압도하는 강력한 캐릭터임에는 변함이 없다.

가드 브레이크가 엄청나게 길다

●특수기

기술	커맨드
윌윈드 스플렉스(공중 잡기)	공중에서 레버입력(↑이외) + 중P or 강P
백 슬래시	킥버튼 동시
어태킹 크로	←↓↙ + P

●필살기

기술	커맨드
롤링 크리스탈 플래시	←모아서 → + P
삼각 점프	↓모아서 ↑ + K
플라잉 바르셀로나 어택	삼각 점프 후 P
이즈나 드롭	삼각 점프 후 접근하여 레버입력(↑이외) + P
스카이 하이 크로	↓모아서 ↑ + P

●슈퍼 콤보

기술	커맨드
롤링 이즈나 드롭	↙모아서 ↘↙↗K후, 접근하여 레버입력(↑이외) + P
팬텀 디스트럭션	←모아서 →←→ + K
스피닝 이즈나 드롭	팬텀 디스트럭션 후 착지하며 ←↙↓↘→ + P
그라운드 크리스탈 플래시	←모아서 →←→ + P
스카이 하이 크로	그라운드 크리스탈 플래시중 ↑or ↗P로 고정
삼각 점프	그라운드 크리스탈 플래시중 ↑or ↗K로 고정
스카이 하이 일루전	↙ 모아서↘↙↗K후, 접근하여 레버입력(↑이외) + P버튼 두개

살짝 빨려준다

●기술 설명

•백 슬래시 - 후방 이동기술로 발동 중은 무적이다. 백 슬래시로 살짝 빠졌다가 슈퍼 캔슬로 반격하는 전법도 좋다.

•롤링 크리스탈 플래시 - 완전 밀착하여 사용하지 않으면 올 히트하지 않는 경우가 있다. 소모기로도 쓸 수 있지만 가드 도중에 승룡권등 빠른 판정의 무적기술에 끊기는 경우가 있으니 주의를 요한다. 하지만 딜레이가 적어 상대 가드 후에도 유리한 공방을 벌일 수 있고 캔슬 브레이크 등을 활용할 수 있다.

•삼각 점프 - 삼각 점프 후 이즈나를 노려 뛰어드는 척하다가 뒤로 빠져 승룡권계 반격기술 등 허점을 유도해 내는 전법도 건재하다.

•스카이 하이 크로 - 벽 반동 후 빠르게 뛰어드는 기술로 장풍계 공격을 사용하는 적에게 유용하게 쓸 수 있다. 점프 비상거리가 짧은 발록의 약점을 커버할 수 있는 기술. 화면 구석에 몰렸을 때 탈출용으로도 사용할 수 있다.

이럴 땐

•팬텀 디스트럭션·스피닝 이즈나 드롭 - 팬텀 디스트럭션은 띄우기 기술이지만 쓸만한 후속타가 없어 그냥 연계 잡기인 스피닝 이즈나 드롭으로 이어주는 것이 낫다. 스피닝 이즈나 드롭을 입력후 발록이 뛰어 오를 때 공중에서 가드 브레이크를 입력할 수 있다. 버그기술이니 재미로만 써보는 것이 좋을 듯하다.

도망간다

•그라운드 크리스탈 플래시와 파생기 - 그리 특기할 만한 것이 없는 기술이지만 기술 도중 파생기가 생긴다는 점이 주목할만 하다. 그라운드 크리스탈 플래시가 가드 당하면 파생기로의 연계를 노리자. 가드한 상대가 타격판정 중간의 갭에 반격을 넣으려 하면 스카이 하이 크로로 연계하는 것이 좋다.

•스카이 하이 일루전 - 슈퍼 삼각 점프시 게이지 하나, 스카이 하이 일루전시 게이지 두 개가 소모되므로 사실상 게이지 세 개짜리 슈퍼 콤보이다. 참고로 슈퍼 삼각 점프 사용시 커맨드 중복으로 팬텀 디스트럭션이 나가는 수가 있는데 삼각 점프를 ↙모아서 ↘↙↖K로 입력하는 것으로 이를 방지할 수 있다.

이것이다

○연출 LV3. 수, 금, 지, 화, 목, 토, 천, 해, 명

●추천 콤보

발록은 쉽게 넣을 수 있는 콤보가 없다. 가드 브레이크 후에 넣을 수 있는 콤보를 굳이 만들자면 그라운드 크리스탈 플래시 ➡ 팬텀 디스트럭션 ➡ 스피닝 이즈나 드롭 정도.

로 들어간다.

•비연축 - 장풍계 공격을 뛰어넘어 들어가는 방법이 상당히 유용하며 약, 중, 강으로 거리조절이 가능하다. 히트시 하단 중K가 무조건 히트하므로 하단 중K에서의 슈퍼 콤보 연계도 가능하다.

•미안!(ゴメンネ!) - 도발 기술이지만 타격판정이 있다.

넘어 들어간다

하단 중K

•천열각 - 가장 일반적인 슈퍼 콤보로 기술 도중 다른 슈퍼 콤보로의 연결이 쉽다.

•패산 천승각 - 다시 부활한 패산 승천각. 기술 사용시 공중으로 올라가기 때문에 다른 슈퍼 콤보로 연결할 수가 없어 콤보 마무리용으로 사용하자.

●추천 콤보

•비연축(점프 강K) ➡ 하단 중K ➡ 천열각 ➡ 기공장 ➡ 패산 천승각

: 하단 중K 대신 백열각을 써주어도 된다. 단, 약 백열각은 천열각으로의 연결이 안 된다.

가일이 어제는 미안했어

호쿠토

반격기와 스웨이 공격을 메인으로 하는 방어형 호쿠토와 피의 봉인이 풀린 공격형 호쿠토의 장점을 혼합해 놓은 것이 바로 「스파 EX2」의 호쿠토. 견제기 예축, 하단 방어 불능기 주봉, 장풍계 공격을 봉쇄하는 하단 강킥, 완벽 대공기 서서 중P 등 기본기의 강력함은 여전하여 이번작 역시 강력한 캐릭터가 될 것이 확실하다.

정말 예쁘다

●특수기

기술	커맨드
주봉	→강 + P
예축	→강 + K
진	진공격 or 진각격 중 ← + P or K
유수(잡기)	레버 1회전 + P

●슈퍼 콤보

기술	커맨드
기연사	↓↙←↓↙← + P
격봉기	↓↙←↓↙← + K
연승격	↓↘→↓↘→ + P
연무	약P 약P→약K 강P

●필살기

기술	커맨드
주격봉	↓↘→ + P
장격파	주격봉 후→ + P
진공격	주격봉 후← + P
진각격	주격봉 후← + K
호류공	←↓↙ + P
진공격	↓↙← + P
진각격	↓↙← + K

●기술 설명

• 주봉 - 하단 방어 불능기로 리치가 긴 편이다. 하단 공격, 가드 브레이크와 혼용하여 상대의 가드를 무력화시키자.

• 예축 - 최적의 견제기로 리치가 상당히 길다.

• 진 - 일종의 이동기. 진공격과 진각격을 캔슬하는 의미도 있고 이동 중에는 완전 무적이어서 회피용으로도 쓸 수 있다. 주격봉에서 파생되는 진공격과 진각격에서는 발생되지 않는다.

던져놓고

하단 약K

• 유수 - 이오리의 설풍과 비슷한 모션의 특수 잡기. 후속타로 하단 약K가 들어가는데 이후 강력한 콤보로 연결할 수 있으므로 타이밍을 확실히 익혀두자.

• 주격봉 - 호쿠토의 주력기로 세 가지 파생기가 존재한다. 주격봉 장격파는 약P로 사용할 때만 올 히트한다. 단발 주격봉, 장격파의 시간차, 진공격, 진각격을 혼용하여 혼란을 주자. 하단 가드 불능기인 주봉과 하단 강K, 가드 · 캔슬 브레이크를 혼용하여 성능을 극대화할 수 있다.

• 호류공 - 반격기. 기술 실패시엔 하단과 잡기에 노출되니 신중한 사용이 요구된다. 기술 성공시 기연사로 이을 수 있다.

• 진공격 · 진각격 - 스웨이 기술로 후방 이동 중 완전무적이라는 것과 가드당해도 딜레이가 없다. 상대의 공격 타이밍에 맞추어 사용하거나 진으로 캔슬하여 진공격 · 진각격에 대한 반격을 시도하는 상대에게 허점을 유도해 낼 수 있다. 진각격은 장풍계 공격을 피하여 공격할 수 있다는 것을 알아두자.

●호쿠토의 슈퍼 콤보

기연사는 버튼 고정으로 시간차가 가능하다. 타점이 높고 시간차가 가능해 점프로 뛰어넘기가 약간 까다로우므로 상대의 잔체력을 소진시킬 때 유용하다. 격봉기는 다른 슈퍼 콤보로의 연결이 용이한 돌격계 난무기술이고 연승격은 띄우기 기술. 연무는 게이지를 하나 소비하는 순옥살형의 기술이다.

●추천 콤보

• 점프 강P ➡ 하단 중P ➡ 약 주격봉 ➡ 약 장격파 ➡ 격봉기 ➡ 연승격 ➡ 예축 기연사
: 예축 기연사로의 연결이 매우 까다롭다. 연승격 후 전진하여 예축을 맞출때 최대한 가까이서 맞추는 것이 좋다. 잘 되지 않으면 예축을 생략하거나 격봉기에서 곧바로 기연사로 연결해도 좋다.

• 유수 ➡ 하단 약K ➡ 약 주격봉 ➡ 약 장격파 ➡ 기연사 ➡ 격봉기

장기에프

「슈퍼 스파2」에서 선보였던 장풍계 기술을 소멸시키는 그로잉 피스트가 재등장하여 장풍계 캐릭터와의 대전이 약간은 수월해졌으며 콤보의 연계가 좀 더 쉬워졌다. 끊임없이 접근을 시도하여 스크류 파일드라이버로 결말짓는 대전 패턴에는 변함이 없다(아마 영원히 없을 것이다).

●특수기

기술	커맨드
플라잉 바디어택	점프중↓강P

●필살기

기술	커맨드
파이널 어토믹 버스터	레버 2회전 + P
레벨3 파이널 어토믹 버스터	레버 2회전 + P버튼 전부
슈퍼 스톰핑	↓↘→↓↘→ + K(↓↙← + K로 중단가능)

●슈퍼 콤보

기술	커맨드
더블 래리어트	P버튼 전부
퀵 더블 래리어트	K버튼 전부
스크류 파일드라이버(잡기)	레버 1회전 + P
러시안 스플렉스(잡기)	레버 1회전 + K
배어 허그	러시안 스플렉스의 이동중 P
그로잉 피스트	→↓↘+ P

●기술 설명

• 플라잉 바디어택 - 리치가 길진 않지만 타격판정이 넓다. 상대와 밀착시 역가드 공격으로 사용할 수 있는데 역가드 공격 후 다시 밀착상태가 되므로 연속적으로 사용하여 상대를 혼란에 빠르자. 역가드 공격과 하단 약P를 섞어가며 스크류로 마무리 짓는 패턴은 상당히 유용하다.

다리에도 판정이 있다!!

• 더블 래리어트 · 퀵 더블 래리어트 - 더블 래리어트는 중단, 퀵 더블 래리어트는 하단이 무적이다. 퀵 더블 래리어트 역시 접근전에서 적의 하단 후리기를 피하고 스크류로 연결할 수 있다. 서서 강K와 대공기로 병용할 수 있고 특히 상대의 역가드 점프 공격에 대응할 수 있다.

○파동권을 피했으니 남은 건 스크류!!

○하단도 피한다

• 러시안 스플렉스 · 베어 허그 - 리치가 상당한 이동 잡기. 점프 강K를 가드한 상대에게 착지와 동시에 사용하는 패턴이 대표적이다. 베어 허그는 신기술로 러시안 스플렉스가 들어가기 직전에 P를 입력하면 된다. 레버와 버튼의 연타로 대미지를 늘릴 수 있다.

• 그로잉 피스트 - 중거리에서 그로잉 피스트로 장풍계를 없애고 스크류로 연결한다. 빠른 이동 및 콤보연계용으로 이용한다.

• 스크류 파일드라이버 - 제자리 스크류, 서서 약K 스크류, 점프 공격 가드 후 스크류 등 사정거리 내에 적이 들어오기만 하면 개구리가 파리 잡아먹듯 잡아낼 수 있다.

러시안 스플로 달려가서

• 파이널 어토믹 버스터 - 전작에 비해 성능이 다운됐다. 전작에선 기술 실패모션(헛손질)이 없었지만 이번에는 실패모션이 생겨 게이지를 허무하게 날려버리는 경우도 있다.

• 슈퍼 스톰핑 - 유일한 타격형 슈퍼 콤보. 기술 히트시나 가드시 어렵지만 슈퍼 캔슬 파이널 어토믹 버스터로 연결할 수 있다는 것과 중간에 캔슬이 가능하다는 것이 큰 장점이다.

오오오… 사나이들의 우정!!

●추천 콤보

• 점프 강K ➡ 하단 중K ➡ 약 그로잉 피스트 ➡ 슈퍼 스톰핑
• 베어 허그 ➡ 약 그로잉 피스트 ➡ 슈퍼 스톰핑
• 슈퍼 스턴핑(도중 중단) ➡ 서서 중K ➡ 슈퍼 스톰핑

독트린 다크

전작의 승룡권 게 대공기인 킬 블레이드를 반납하고 역시 대공기인 킬 와이어를 얻었다. 킬블레이드와 달리 무적시간은 없지만 기술 성공후 후속타 연계가 가능해 와이어를 이용한 좀 더 다양한 전법의 구사가 가능해졌다. EX플로시브를 이용해 움직임을 봉쇄한 후 상대를 요리하는 악마적 패턴은 여전하다.

●특수기

나이프 나이트메어	→중 + P
데스 스핀 킥	→중 + K

사파의 길을 걷는 자

●필살기

다크 와이어	↓↘→ + P
다크 홀드	다크 와이어 히트 후 ← + P
다크 스파크	다크 와이어 히트 후 아무 입력도 하지 않는다
킬 와이어	→↓↘ + P
EX플로시브	↓↘→ + K

●슈퍼 콤보

킬 트럼프	↓↘→↓↘ + P
다크 셔클	↓↘→↓↘→ + K
EX프로미넨스	↓↙←↓↙← + K

●기술 설명

• 나이크 나이트메어 - 하단 가드 불능기. EX플로시브와의 조합으로 강력한 기술이 된다.
• 다크 와이어 · 홀드 · 스파크 - 와이어가 꽂히면 홀드로 끌어당겨 콤보로 연결해 주자.

꽂혔다

낚아온다

스파크는 대미지가 작아 상대의 체력이 바닥인 상태가 아니라면 사용할 필요가 없다.
• 킬 와이어 - 킬 블레이드를 대신해 등장한 신기술로 상대의 점프를 예측하고 사용하는 것이 중요하다. '킬 와이어로 대공하기엔 너무 늦었다'라고 판단되는 상황에서는 서서 강K로 대신하자.
• EX플로시브 - 대전의 메인이 되는 기술. 상대가 다운된 경우 다운된 위치에 플로시브를 뿌려놓고 점프로 상대를 넘어가면(상대가 일어나는 순간 바로 머리 위를 지나고 있는 것이 좋다) 상대는 가드 방향이 애매해진다. 거기에 하단 가드 불능기와 하단공격(후속 콤보를 위해 하단 중K로 해주는 것이 좋다)을 섞어주면 상대는 가드의 상하좌우를 구분하기가 힘들어 당황하게 되고 가드 방향에 정신이 팔려있을 때 가드 · 캔슬 브레이크까지 혼용한다면 완전 패닉에 빠지게 된다.

넘어온다

잡은 후 땡겨서

던지고

쫓아간다

• 다크 셔클 - 일명 '사시미 폭탄'. 사시미 뜬 후 폭탄으로 마무리한다.
• EX프로미넨스 - 신 슈퍼 콤보로 히트 후 추격타가 들어간다.

●추천 콤보

• 점프 강K ➡ 하단 중K ➡ 다크 와이어 ➡ 다크 홀드 ➡ 서서 약P ➡ 서서 강K ➡ 킬 트럼프
• 다크 와이어 ➡ 다크 홀드 ➡ 백 점프 강K ➡ 점프 강P
: 홀드 후 바로 백 점프를 한 뒤 착지 직전에 강K를 넣고 점프 강P는 앞으로 점프와 동시에 낸다.
• 점프 강K ➡ 하단 중K ➡ 다크 셔클 ➡ 킬 트럼프
• 중 EX플로시브 ➡ 약 킬 와이어 ➡ EX프로미넨스 ➡ 킬 트럼프
: 플로시브를 뛰어넘어 오려는 상대를 와이어로 떨구면 플로시브가 히트하고 곧이어 프로미넨스가 들어간다. 킬 트럼프까지 연결할 게이지가 없다면 점프 강K로 마무리하자.

켄

파동권과 승룡권에 의존하는 대전스타일은 류와 크게 다를 것이 없지만 다른 면도 상당히 많다. 일단 슈퍼 콤보에서 큰 차이를 보이고 있고 선풍각이 없는 대신 유용한 회피기인 전방전신이 있다. 켄의 가드 브레이크는 리치, 발생스피드, 딜레이 등 모든 면에서 최고의 성능을 자랑하므로 적극적 사용을 권한다.

●특수기

전방전신	↓↙← + P
지옥풍차(공중 잡기)	레버입력(↑이외)

●필살기

파동권	↓↘→ + P
승룡권	→↓↘ + P
용권 선풍각	↓↙← + K(공중가능)

●슈퍼 콤보

승룡열파	↓↘→↓↘ + P
신룡권	↓↘→↓↘ + K
질풍 뇌신각	↓↙←↓↙← + K

●기술 설명

• 전방전신 - 중, 상단에 무적인 상태에서 앞구르기를 한다. 전방전신으로 거리를 좁힌 후 잡기와 무적기의 이지선다를 걸 수 있다. 다운된 상대에게 뛰어들어 혼란을 주는 방법도 괜찮다.

굴러가서

이렇게

• 승룡권 - 강으로 사용할 경우 판정의 폭이 넓고 다단 히트하는 화이어 승룡권이 나간다. 원거리에서 파동권을 뛰어넘는 상대를 격추시키는데 쓸만하다.
• 용권 선풍각 - 파동권 등 장풍계 기술을 넘어서 공격할 수 있으며 다단 히트하지만 다운되진 않는다.
• 승룡열파 - 지상에서 맞추어야만 히트 수가 전부 나온다.
• 신룡권 - 진공 용권 선풍각처럼 약간의 흡입력이 있다. 지상에서 시작해야만 히트 수가 모두 나온다.
• 질풍 뇌신각 - 스파제로에 처음 선보였던 슈퍼 콤보를 훔쳐들고 나왔다.

복고풍 용권 선풍각

●추천 콤보

• 승룡권 ➡ 승룡열파 ➡ 신룡권
: '→↓↘ + P →↓↘ + P' 혹은 '→↓↘→ + P↓↘ + P'의 반복 커맨드 생략을 이용한다. 승룡열파의 두 번째 승룡이 뜨기 직전에 신룡이 뜨도록 하자.
• 점프 강K ➡ 앉아 강P ➡ 파동권 ➡ 승룡열파 ➡ 질풍 뇌신각 ➡ 신룡권

스컬로 매니어

해골 코스프레의 극에 달한 회사원은 여전히 정겹다. 스컬로 토카체프에 이은 점수 측정, 스컬로 쇼크 등 대전을 확실한 승리로 이끌 수 있는 강력한 기술들이 건재하며 특히 스컬로 드림은 신 스컬로 드림으로 파워 업돼 상대에게 200%의 정신적 대미지를 안겨줄 수 있다.

●특수기

스컬로 대쉬 · 스컬로 태클	→→(대쉬로 상대와 밀착시 태클이 발동)
스컬로 백전	←←
스텝 인 어퍼	→중 + P
데인저러스 힐	→중 + K
스컬로 스페이스(공중 잡기)	레버입력(↑이외) + 중P or 강P
스컬로 쇼크	레버1회전 + P

●필살기

스컬로 헤드	→↓↘ + P
스컬로 다이브	스컬로 헤드 후 P
스컬로 크래셔	↓↘→ + P
스컬로 슬라이더	↓↘→ + K
스컬로 토카체프	←↓↙ + K
점수 측정	스컬로 토카체프 성공전에 약P + 중K + 강P

●슈퍼 콤보

슈퍼 스컬로 크래셔	↓↘→↓↘→ + P(공중가능)
슈퍼 스컬로 슬라이더	↓↘→↓↘→ + K
신 스컬로 드림	약P약P→약K강P
스컬로 에너지	↓↙←↓↙← + K

●기술 설명

• 스컬로 백전 - 이동시 완전 무적으로 회피기 · 위기 탈출기로 적합. 기술 종료시 약간의 딜레이가 있으므로 주의.

• 데인저러스 힐 - 하단 가드 불능기.

• 스컬로 쇼크 - 게임 밸런스를 무너뜨릴 만큼 강력한 기술로 스컬로 매니어의 매니어라면 한 게임에 한 번씩은 써 주어야 할 의무가 있다.

• 스컬로 헤드 · 다이브 - 승룡권계 대공기술. 전작에선 스컬로 다이브가 독립된 기술이었지만 이번 작엔 스컬로 헤드에 흡수되었다. 약P로 사용할 때만 다이브까지 2히트한다.

• 스컬로 슬라이더 - 리치가 긴 슬라이딩 공격으로 장풍계 공격을 회피하며 공격한다. 가끔 중거리 기습용으로도 쓴다.

• 스컬로 토카체프 · 점수 측정 - 토카체프는 이동잡기 기술로 장풍계 공격을 예측하고 쓸 수 있다. 약, 중, 강으로 거리조절이 키 포인트. 점수측정은 토카체프에 필히 수반되어야 할 기술로 낙하지점 포착의 정확도에 따라 점수를 매긴다(10점 만점).

10점 만점. 브라보!!

• 슈퍼 스컬로 크래셔 - 공중에서 사용이 가능해져 한층 파워 업되었다. 딜레이가 큰 것이 단점.

• 스컬로 에너지 - 내면에 잠재된 힘을 일순간에 내뿜어 엄청난 기의 막을 형성시킨다. 슬라이더나 다이브 등 허점이 큰 기술이 가드 당했을 때 그 허점을 커버하기 위해 슈퍼 캔슬로 써주면 좋다.

• 신 스컬로 드림 - 실제적 대미지는 전작과 같지만 정신적 대미지는 거의 세 배이상 늘어났다.

단란한 가족

시원하시죠?

제가 벗겨 드릴께요

●추천 콤보

• 점프 강K ➡ 앉아 강P(하단 중K) ➡ 스컬로 크래셔 ➡ 슈퍼 스컬로 크래셔

• 점프 강K ➡ 앉아 중P ➡ 서서 중P ➡ 슈퍼 스컬로 슬라이더 ➡ 슈퍼 스컬로 크래셔

크래커 잭

위력과 판정이 강력한 기본기를 바탕으로 지상전에서 강한 면모를 보인다. 하단 중K ➡ 대쉬 스트레이트로 상대의 움직임을 견제, 봉쇄한다. 히트시 곧바로 슈퍼 콤보로 이어져 상당한 대미지를 줄 수 있다. 서서 중K는 견제기로 적합하고 앉아서 강P, 점프 강K로 대공이 가능하다.

●특수기

앵그리 피스트	→중 + P

공포의 베트맨

●필살기

대쉬 스트레이트	←모아서 → + P
대쉬 어퍼	←모아서 → + K
파이널 펀치	P버튼 전부 or K버튼 전부를 눌렀다가 뗀다
배팅 히어로	←↙↓↘→ + P
사커볼 킥	←↙↓↘→ + K

●슈퍼 콤보

홈런 히어로	↓↙←↓↙← + P
크레이지 잭	←모아서 →←→ + P
레이징 버팔로	←모아서 →←→ + K
그랜드슬램 크래셔	↓↙←↓↙← + K

●기술 설명

• 대쉬 스트레이트 · 어퍼 - 대쉬 스트레이트는 대전시 주력기술로 일반적으로 하단 약K나 하단 중K에서 부담없이 연결한다. 딜레이가 없어 가드시 상대와 대등한 심리전 공방을 벌일 수 있다.

• 배팅 히어로 · 사커볼 킥 - 장풍계 기술을 쳐낼 수 있다. 콤보는 아니지만 서서 중K에서 연결해 효과적으로 견제할 수 있다.

• 파이널 펀치 - 실전에서의 활용이 상당히 어려운 기술. 여유가 있으면 라운드 시작부터 P(K)버튼 세 개로 모으면서 K(P)버튼으로만 싸우다가 레벨 10짜리 파이널 펀치로 한 방에 날려 버리는 쾌감도 느껴보자.

• 홈런 히어로 - 상대를 띄우는 기술로 몇 가지

영금영금. 너무 느리다

류

싸구려티 팍팍나는 진 승룡권이라는 게 이지 3개짜리 슈퍼 콤보를 들고 나온 류. 파동권으로 견제, 승룡권으로 펼군다는 뻔한 레파토리는 예나 지금이나 다를 게 없다. 전작과 마찬가지로 선풍각에 이은 심리전 공방이 치열하다. 이번 작에 새로 등장한 엑셀, 캔슬 브레이크로 인해 심리전의 심오함은 증가했다.

●특수기

선풍각	→중+K

●필살기

파동권	↓↘→+P
작열 파동권	→↘↓↙←+P
승룡권	→↓↘+P
용권 선풍각	↓↙←+K×4

●슈퍼 콤보

진공 파동권	↓↘→↓↘→+P
진공 용권 선풍각	↓↙←↓↙←+K(공중가능)
진 승룡권	↓↘→↓↘→+K버튼 전부

●기술 설명

어렬땐 막아주고

•선풍각 - 류의 유일한 특수기. 가드시 밀착상태에서 우선권이 동등하므로 상대가 반격해 오거나 잡으려하면 승룡권이나 진 승룡으로 맞서고, 상대가 승룡권을 예상하고 가드하고 있으면 잡아주거나 약P, 승룡권 등에서 이어지는 가드·캔슬 브레이크로 대응한다. 거기에 하단 중K ➡ 파동권 ➡ 캔슬 브레이크, 엑셀, 다시 선풍축 등 패턴을 다양화시킬수록 심리적 우위에 서기가 쉬워진다. 상대도 승룡권이나 그에 필적하는 무적기술로 대응한다면 가드한 후 허점을 공략하자.

•작열 파동권 - 가드시 파동권보다 가드 딜레이가 더 길어 가드 브레이크나 선풍각등 후속타 연계에 유리하다. 하단 중K에서 캔슬로 연결하려면 커맨드상 용권선풍각이 나가버리거나 아예 캔슬이 안 걸리는 경우가 많은데 이것은 선입력으로 해결이 가능하다.

•용권 선풍각 - 전작에선 3격으로 기술이 마무리됐지만 이젠 4격까지 가능하다.

•진공 파동권 - 상대의 장풍계공격 타이밍을 읽고 사용하면 상대 기술을 뚫고나가 히트한다 (한발이 상쇄되어 4히트한다).

•진공 용권 선풍각 - 공중에서 사용 가능. 흡입능력이 있으며 예상외로 허점도 적다.

•진 승룡권 - 신기술로 게이지를 세 개 소비하는 만큼 대미지도 엄청나다. 게이지가 풀이라면 승룡권 타이밍에 맞추어 써주는 것도 좋을 듯.

●추천 콤보

•하단 강K ➡ 진공 파동권

•점프 강K ➡ 하단 중K ➡ 파동권 진공 파동권 ➡ 진공 용권 선풍각

: 파동권에서 진공 파동권으로의 연결은 반복커맨드 생략을 이용한다. '↓↘→+P↓↘→+P'를 한번에 입력한다는 느낌으로 진공 파동권 후 진공 용권은 빠른 연결이 포인트. 점프 강K를 밀착해서 맞추었다면 하단 중K 앞에 앉아 중P를 넣어 줄 수 있다.

심리전 시작

승룡권이다

승룡권하는 척

캔슬 브레이크

후속타 연계가 가능하다.

•크레이지 잭 - 크래커 잭의 콤보의 메인. 첫 방이 히트되면 올 히트하여 기술 도중에 킥 버튼으로 스트레이트를 어퍼로 바꾸어 줄 수 있다. 가드당하면 허점이 크므로 다른 슈퍼 콤보로 캔슬해 허점 노출을 방지하자.

•레이징 버팔로 - 장기에프의 러시안 스플렉스와 같은 성격의 기술. 하지만 이동스피드가 떨어져서 그리 실용적이지는 못하다.

•그랜드슬램 크래셔 - 신 슈퍼 콤보로 콤보 마무리에 사용할 수 있다.

●추천 콤보

•점프 강K ➡ 하단 중K ➡ 대쉬 스트레이트 ➡ 크레이지 잭 ➡ 홈런 히어로 ➡ 서서 강K ➡ 그랜드슬램 크래셔

: 대쉬 스트레이트 ➡ 크레이지 잭은 가일의 소닉 붐 ➡ 오프닝 갬비트와 같이 반복 커맨드 생략을 이용한다. 홈런 히어로는 크레이지 잭의 4격째에 캔슬하며 자신있다면 대쉬 스트레이트 대신 파이널 펀치를 넣어줘도 된다.

카이리

기본적으로 류, 켄 스타일의 캐릭터이지만 류, 켄을 능가하는, 전작 고우키에 필적하는 강력함을 보인다. 고우키의 천마 공인각과 같은 기술인 용섬각과 아수라 섬공과 같은 이동기술이 생겼고 전작의 게이지 하나짜리 흉사연무를 세 개짜리 진 흉사연무(가칭)로 파워 업해 등장하였다. 공중에서 끝을 보는 슈퍼 콤보들의 연결은 전 캐릭터 중 최강급이다. 게이지가 풀이 되면 서 있는 모션과 타격효과가 달라진다. 이번 작 최강의 자리를 넘보는 캐릭터.

게이지 풀

●특수기

기술	커맨드
용무	→중 + K
용섬각	공중에서 ↓중 + K
아수라 섬공(가칭)	→↓↘ or ←↓↙ + P버튼 전부 or K버튼 전부

●필살기

기술	커맨드
신기발동	↓↘→ + P
마룡열광	→↓↘ + P
망양와선	↓↙← + K×3

●슈퍼 콤보

기술	커맨드
신귀발동	↓↘→↓↘→ + P(공중가능)
시랑흉수	↓↙←↓↙← + P
아룡멸축	↓↘→↓↘→ + K
진 흉사연무(가칭)	약P 약P→약P 강K

●기술 설명

• 용무 - 류의 선풍각과 비슷한 용도로 쓸 수 있다. 기술사용 후 공중에 뜬 상태가 되어 공중에서 나가는 슈퍼 콤보로 연결하는 것이 가능하다.

• 용섬각 - 전작 고우키의 천마공인각을 배워왔다. 잡기에 반격당할 우려가 있으므로 상대의 발목을 맞춘다는 느낌으로 사용하자.

• 아수라 섬공 - 전작 고우키 것과 같다.

• 신기발동 · 마룡열광 · 망양와선 - 류의 파동권, 승룡권, 용권선풍각과 완전히 같은 기술.

• 신귀발동 - 전작에선 공중에서만 가능했으나 이젠 지상에서도 가능하다. 지상 신귀발동은 빠른 장풍 세 발을 따로따로 발사하는 것으로 모션이 상당히 멋지다. 공중 신귀발동은 전작과 같다.

• 시랑흉수 - 지상에서 띄워 올려 공중에서 마무리한다. 공중에서 나가는 신귀발동이나 아룡멸축으로 슈퍼 캔슬할 수 있다.

• 진 흉사연무 - 카이리판 순옥살. 대미지가 엄청나 일발역전이 가능하다.

발동!!

무엇을 봉했는가?

때리고 미안한가보다

●추천 콤보

• 용무 ➡ 아룡멸축 ➡ 신귀발동 ➡ 아룡멸축

: 아룡멸축이나 신귀발동이나 모두 공중에서 시작해야하고 또 사용 후 다시 공중에 머무르는 상태가 되니 둘의 순서를 바꾸어도 무방하다.

↓↘→중 K로

↓↘→P 중복 커맨드 생략

아룡멸축까지

• 점프 강K ➡ 하단 중킥 ➡ 망양와선×3 ➡ 신귀발동 ➡ 아룡멸축 ➡ 신귀발동

• 점프 강K ➡ 앉아 강P ➡ 시랑흉수 ➡ 신귀발동 ➡ 아룡멸축

가루다

「스파 EX2」의 보스 캐릭터로 전작에선 고우키와 최강의 자리를 다투었다. 일단 비상식적으로 강했던 귀참을 비롯해 다른 기술 역시 강력하다. 전작에서 콤보 중간에 빠져 나올 수 있게 해주던 환은 아직 존재여부가 확인되지 않았다. 가루다가 훑고 지나간 자리는 이미 가루다.

온몸이 흉기인 아저씨

겸손한 가드 브레이크

●특수기

기술	커맨드
참귀	→강 + P
광사	→강 + K
무	→↓↘ + P버튼 전부
습귀(공중 잡기)	↓ + 중P or 강P

●필살기

기술	커맨드
귀참	→↓↘ + P
사참	←↓↙ + P
굉아	←↙↓↘→ + K
습아	↓↘→ + P
뇌아	→↓↘ + K

●슈퍼 콤보

기술	커맨드
귀연무	↓↙←↓↙← + P(공중가능)
귀연상	↓↘→↓↘ + P
귀연혼(가칭)	↓↙←↓↙← + K

섀도우가이스트

스컬로 매니어의 탈세속적 기술을 다수 가지고 있으며 특히 데스 아버지의 근성교육(가칭)은 보는 이에게 카타르시스를 느끼게 한다. 스컬로 매니어의 신 스컬로 드림과 한 동작 한 동작을 비교해 가며 세대간의 벽을 극복할 방법을 모색해 보자.

●특수기

데스 어퍼(가칭)	→중 + P
데스 힐(가칭)	→중 + K
데스 쇼크(가칭)	레버1회전 + P
데스 슬래시(가칭)	←←

●필살기

데스 크래셔	↓↘→ + P
데스 파워게이저(가칭)	↓↘→ + K
데스 프레스	←↓↙ + K
데스 소드킥	(공중에서) ↓↘→ + K
데스 써머(가칭)	(공중에서) ↓↙← + K

●슈퍼 콤보

데스 헤드크래셔(가칭)	↓↘→↓↘→ + P(공중가능)
데스 거버먼트	↓↘→↓↘→ + K
데스 에너지(가칭)	↓↙←↓↙← + K
데스 아버지의 근성교육(가칭)	약P약P→약K강P

●기술 설명

•데스 힐 -하단 가드 불능기로 스컬로 매니어의 데인저러스 힐과 같은 기술.

이것이 차이이다. 보이는가?

•데스 크래셔 - 숄더 차징으로 장풍계 공격을 뚫고 나가 가격할 수 있고 다단 히트한다. 딜레이가 상당히 크지만 슈퍼 캔슬로 커버할 수 있다. 기술 판정도 우수하고 후속 콤보 연결도 쉬워 상당한 효과를 볼 수 있다.

•데스 파워게이저 - 파워게이저라고 가칭은 붙여 놓았지만 테리의 진짜 파워게이저보다는 훨씬 빈약하다. 미리 예측하고 대공기로 쓸 수 있고 하단 중K 등에서 캔슬해 견제기로도 사용할 수는 있지만 의존도는 낮다.

•데스 프레스 - 스컬로 매니어의 스컬로 토카체프와 기술 시작은 비슷하지만 잡기 기술이 아니라 타격계 기술이다. 토카체프와 마찬가지로 장풍계 공격을 뛰어넘어 사용할 수 있으며 딜레이는 작은 편이다.

데스 소드 킥 - 카이리의 용섬각과 비슷한 기술이지만 섀도우의 것은 필살기여서 가드 대미지가 있다.

•데스 썸머 - ↓↙←↖ + K로 따로 점프를 하지 않고도 한번에 낼 수 있다. 기상 리버설로는 무리가 있지만 확실한 대공기가 될 수 있다.

•데스 헤드 크래셔 - 스컬로의 슈퍼 스컬로 크래셔와 동일한 기술이다.

•데스 거버먼트 - 다단히트의 장풍계 공격. 땅으로 깔려간다는 특징이 있고 히트시 추가타를 넣을 수 있다.

•데스 에너지 - 상대를 빨아들인다.

•데스 아버지의 근성교육 - 신 스컬로 드림이 패기와 세련미의 표본이라면 데스 아버지의 근성교육은 중후함과 비장미로 대변된다.

아버지의 힘

아버지의 여유

이놈

부정(父情)

운전연습

추천 콤보

•점프 강K ➡ 하단 중K ➡ 강 데스 크래셔 ➡ 데스 거버먼트 ➡ 데스 썸머 ➡ 데스 헤드크래셔

●기술 설명

•광사 - 필살기로 보이는 특수기로 가격 후 뒤로 빠지는 탓에 허점이 전혀 없다. 하단을 피하며 공격할 수도 있다.

차고 온다

•무 - 무적 이동기로 기술 종료시 약간의 틈이 생긴다.

•귀참 - 무적 대공기로 승룡권계 기술 중에선 최고의 성능을 보인다. 종, 횡의 판정 폭이 엄청나게 넓고 슈퍼 캔슬로 귀연무가 올 히트하며 대미지 또한 상당하다. 헛쳤을 경우도 딜레이가 없는 귀연무로 안전하게 착지할 수 있다.

•습아 - 견제기, 소모기로 최적인 기술. 6~8히트하므로 가드 대미지가 상당히 짭짤하다.

귀참으로 올리거서　　귀연무로 마무리

•귀연무 - 타격판정이 굉장히 좋아 공중에서 사용하면 완전히 제공권을 장악할 수 있다. 지상에서 사용하면 자신이 이동경로를 조정할 수 있다는 것이 큰 장점.

•귀연상 - 대공기 스타일의 슈퍼 콤보로 역시 강력한 타격판정을 자랑한다. 귀연무로 연결해 줄 수 있다.

•귀연혼 - 몸 주위에 도깨비불을 만들어 낸 후 상대에게 발사한다. 이동궤도가 일정하지 않아 상대가 위치한 곳으로 따라가는 장점이 있다.

멋대로 움직인다

●추천 콤보

•광사 ➡ 귀연무 ➡ 귀연혼

: 귀연무 착지 후 귀연혼으로 연결

•점프 강K ➡ 하단 중K ➡ 귀참 ➡ 귀연무

: 하단 강K를 →↓K로 하고 ↘P로 귀참을 낸다. 귀참 ➡ 귀연무만으로도 상당한 대미지를 줄 수 있다.

•점프 강K ➡ 하단 중K ➡ 귀연무 ➡ 귀연상 ➡ 귀연무

: 앞의 귀연무는 상대에게 최대한 밀착해가며 맞춘 후 귀연상으로 연결한다.

•점프 강K ➡ 하단 중K ➡ 습아 ➡ 귀연상 ➡ 귀연무

•점프 강K ➡ 하단 중K ➡ 광아 ➡ 귀연무 ➡ 귀연상 ➡ 귀연무

: 하단 중K를 ←↙↓K로 하고 ↘→K로 광아를 낸다.

블랑카

비스트 허리케인, 정글 비트라는 너무도 야생적인 오의를 체득하고 우리 곁에 그 모습을 다시 드러냈다. 전법은 동일하니 제도권에의 합류를 완강히 거부하는 그만의 야성으로 돌진하자.

무적 대공 왕주먹

●특수기

록 크래시	→중 + P
아마존 리벨리온	↘강 + P
서프라이즈 포워드	K버튼 전부
서프라이즈 백	← + K버튼 전부

●필살기

일렉트로닉 썬더	P연타
롤링 어택	←모아서 → + P
백 스텝 롤링	←모아서 → + K
버티컬 롤링	↓모아서 ↑ + K

●슈퍼 콤보

그라운드 세이버 롤링	←모아서 →←→ + P(P고정으로 시간차 가능)
비스트 허리케인	공중에서 ↓↘→↓↘→ + P
정글 비트	←모아서 →←→ + K

●기술 설명

•아마존 리벨리온 - 장풍계 공격을 갖고 있는 캐릭터와 대전에서 도움이 되는 기술. 다른 슬라이딩계 기술에 비해 리치는 길지만 발생속도가 약간 느리니 장풍계 공격을 읽고 사용하는 것이 중요하다.

•서프라이즈 포워드 · 백 - 일반적인 대쉬기술. 대쉬가 없는 스파EX에서 블랑카의 이 두 기술은 큰 장점이 된다.

수면 아래 몸이 있다

•일렉트로닉 썬더 - 블랑카의 트레이드 마크. 상대의 역가드 점프 공격에 훌륭히 대응할 수 있다.

•롤링 어택 - 블랑카의 주력기. 어느 거리에서든 상대의 자유로운 움직임을 봉쇄할 수 있고 점프 공격에서의 연계도 훌륭하며 슈퍼 캔슬로 비스트 허리케인으로 연결할 수도 있다. 그 외에 상대 기상시 약, 중, 강으로 비상거리를 조절해 상대를 혼란에 빠뜨릴 수도 있다.

•백 스텝 롤링 - 중거리에서 상대의 장풍계 공격을 예상하고 사용한다. 히트 후 레버로 착지지점을 약간 조정할 수 있다.

•버티컬 롤링 - 무적시간이 없어 약간 부담은 되지만 기상 리버설로도 쓸 수 있다.

•비스트 허리케인 - 공중에서 사용하는 특징 때문에 롤링 시리즈에서 연계할 수 있다. 콤보마무리용으로 훌륭하다.

•정글 비트 - 장풍계공격을 뛰어 넘으며 사용할 수 있다.

○뒤로 넘어간다

○살짝 빠진다

●추천 콤보

점프 강K ➡ 하단 중K ➡ 롤링 어택(그라운드 세이버 롤링) ➡ 비스트 허리케인

옳커니!

대자연의 불이에요!

연출 LV2. 아름다운 지구

나나세

서유기에 나오는 손오공같은 이미지의 여성 캐릭터로서 오리지널리티가 강한 기술들을 보여준다. 빠른 스피드와 봉을 이용한 긴 리치로 대전을 유리하게 이끌어 갈 수 있다. 삼연봉을 이용한 시간차 심리전으로 상대를 제압하자. 서서 중P가 호쿠토의 것과 같아 훌륭한 대공기로 쓸 수 있다. 기술명은 모두 가칭이다.

●특수기

유수	레버 1회전 + P

●필살기

삼연봉	↓↘→ + P (→P 2회 추가입력 가능)
승룡봉	→↓↘ + P
급기야 삼연	↓↙← + K(K 2회 추가입력 가능)
나나외문	←↓↙ + P

●슈퍼 콤보

나나난무	↓↘→↓↘→ + P
진공파동봉	↓↙←↓↙← + P(공중가능)

●기술 설명

•유수 - 호쿠토의 것과 동일. 하단 약K가 들어가는 것은 같으나 하단 약K 후 연계되는 콤보가 없어 유수 후 상대의 대응에 따라 심리전을 벌여야한다. 가드하면 가드 브레이크를, 반격하면 기다리거나 타격기, 엑셀 등으로 같이 대응하고, 점프로 도망가면 같이 점프하여 공중 격추시키자.

•삼연봉 - 나나세의 주력기술로 활용성이 상당히 높다. 일단 약으로 사용하면 올 히트하므로 콤보로 유용하고 가드하더라도 시간차와 캔슬 브레이크의 혼용으로 혼란을 줄 수 있다.

•승룡봉 - 대공기로서 점프를 미리 예상하고 써주어야 한다. 서서 중P로의 대공이 더 나으므로 그리 의존할 필요는 없다.

•급기야 삼연 - 공중에서 세 번 찌르기를 하는 이 기술은 거리조절이 키 포인트로 약, 중, 강으로 타격위치가 변화한다. 약은 앞, 중은 아래, 강은 뒤로 찌르는데 거리에 맞추어 버튼을 바꾸어 눌러 주어야 한다. 상대가 화면 끝을 등지고 있을 때 사용하면 히트시켜도 반격당하므로 주의해야 한다.

•나나외문 - 호쿠토의 호류공과 같은 반격기. 슈퍼 캔슬 가능.

•나나난무 - 카이리의 시랑홍수처럼 공중에서 마무리한다. 진공파동봉으로 연결할 수 있다.

•진공 파동봉 - 류의 진공 파동권처럼 상대의 장풍계 공격을 뚫고 나가 히트시킬 수 있다. 공중에서도 사용가능하며 소모기로도 쓸 수 있다.

●추천 콤보

•점프 강K ➡ 하단 중K ➡ 삼연봉×2 ➡ 나나난무➡ 진공 파동봉

•급기야 삼연 ➡ 진공 파동봉

: 급기야 삼연의 두 번째까지는 기존 방법으로 입력하고 3격째를 ↓↘→ + K로 입력한 뒤 곧바로 ↓↘→ + P를 입력해 진공 파동봉을 낸다. 진공 파동봉이 머리 위로 지나가 버릴 우려가 있으므로 최대한 타점을 낮게 잡고 최대한 빨리 연결해 주어야 한다.

소프트 발매 리스트

이달의 구입 추천작

PS

브레이브 펜서 무사시전

스타오션-더 세컨드 스토리

SS

솔 디바이드

딥 피어

N64

F-제로 X

슈퍼 로봇 스피리츠

'98년 7월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	7/2	솔 디바이드	아틀라스	액션 슈팅	5,800엔
PS	7/2	삼국지5With 파워업 키트	코에이	전략 시뮬레이션	9,800엔
PS	7/2	브리딩 스터드2	코나미	시뮬레이션	5,800엔
PS	7/2	베셀 모터보트 경주'98	일본물산	스포츠	6,800엔
PS	7/9	D의 식탁 컴플리트 그래픽(PS더 베스트)	어클레임 재팬	ETC	2,800엔
PS	7/9	포인터즈 포인트2-소동의 아랑-	코나미	액션	5,800엔
PS	7/9	알카나 전기 루드	바이	ETC	5,800엔
PS	7/9	b.l.u.e-레전드 오브 워터-	허드슨	어드벤처	5,800엔
PS	7/9	아가씨 특급	미디어웍스	어드벤처	6,800엔
PS	7/9	DIABLO	일렉트로닉 아츠 스퀘어	RPG	5,800엔
PS	7/16	두근두근 방과후	코나미	ETC	5,800엔
PS	7/16	불꽃	마법	시뮬레이션	4,800엔
PS	★7/16	브레이브 펜서 무사시전	스퀘어	액션 RPG	6,800엔
PS	7/16	래피드 레이스	SCEI	레이스	4,800엔
PS	7/16	울트라 맨 티가&울트라 맨 다이나	반다이	3D액션	5,800엔
PS	7/23	더 킹 오브 파이터즈'96(PS더 베스트)	SNK	RPG	2,800엔
PS	7/23	사무라이 스피리츠 무사도열전(PS더 베스트)	SNK	격투액션	2,800엔
PS	7/23	리얼바우트 아랑전설(PS더 베스트)	SNK	격투액션	2,800엔
PS	7/23	3D격투 만들기	아스키	3D격투	5,800엔
PS	7/23	실황 파워프로야구'98개막판	코나미	스포츠	5,800엔
PS	7/23	전일본 여자 프로레스 여왕전설-꿈의 대항전-	TEN연구소	대전격투	5,800엔
PS	7/23	실루엣 미라쥬	트레저	액션	5,800엔
PS	7/23	센티멘탈 저니	반프레스토	ETC	6,800엔
PS	7/23	계절을 안고서	SCEI	어드벤처	5,800엔
PS	7/23	스폰 더 이터널	반다이	3D배틀격투	5,800엔
PS	7/23	스타오즈 미스티즈	BPS	격투 액션	5,800엔
PS	7/23	볼 브레이커 비스트	휴먼	어드벤처	5,800엔
PS	★7/30	스타오션-더 세컨드 스토리-	에닉스	RPG	6,800엔
PS	7/30	헬로 칠리	에닉스	액션	5,800엔
PS	7/30	안젤리크 듀엣	코에이	시뮬레이션	7,800엔
PS	7/30	폭주 형제 렛츠&고!!	자레코	레이스	5,800엔
PS	7/30	유혹 오피스 연애과	타카라	연애 육성 시뮬레이션	5,800엔
PS	7/30	파이어 파닉-미크의 레스큐 대작전-	SCEI	액션	5,800엔
PS	7/30	비밀결사Q	라이트 스텝	시뮬레이션	5,800엔
PS	7/30	드림·제네레이션-사랑?일?-	메사이어	시뮬레이션	6,300엔
PS	7/하순	스키 에어 믹스	키드	스포츠 액션	4,800엔
PS	7/예정	지그재그 볼	UPSTAR	액션	5,800엔
PS	7/예정	엘프를 사냥하는 자들2	알트론	어드벤처	미 정
PS	7/예정	신세기 에반게리온	가이낙스	어드벤처 마작	6,800엔
PS	★7/예정	사립 저스티스 학원	캡콤	대전 액션	미 정
PS	7/예정	래피드 레이서	SCEI	레이스	5,800엔
PS	7/예정	고지라-트레딩 배틀-	동보	ETC	6,800엔
PS	7/예정	히토바쿠	토미	액션	5,800엔
PS	7/예정	레이크 마스터즈2	다즈	스포츠	5,800엔
PS	7/예정	에버가·스테리	휴먼	시뮬레이션 RPG	미 정
SS	★7/2	솔 디바이드	아틀라스	슈팅	5,800엔
SS	7/2	드루이드~어둠으로의 추적자	코에이	어드벤처	6,800엔
SS	7/2	어나더·메모리즈	스타라이트마리	어드벤처	5,800엔
SS	7/2	세가 에이지즈-갤럭시 포스2-	세가	슈팅	3,800엔
SS	★7/9	포켓 파이터	캡콤	격투 액션	5,800엔
SS	7/9	코드 R	퀸테트	레이싱 어드벤처	6,800엔
SS	★7/16	딥 피어	세가	어드벤처	6,800엔
SS	★7/23	루나2 이터널 블루	각천서점/ESP	RPG	6,800엔
SS	7/23	하이스쿨 테라 스토리	키드	연애 시뮬레이션	5,800엔
SS	7/23	마도이야기	컴파일	RPG	5,800엔
SS	7/23	소닉 잼(세가 새턴 콜렉션)	세가	액션	2,800엔
SS	7/23	새턴 뮤직 스쿨2	WAKA	ETC	5,800엔
SS	7/23	코나미 앤틱스	코나미	ETC	미 정
SS	7/23	아가씨를 노려라	크리스탈 비전	어드벤처	6,800엔
SS	★7/30	안젤리크 듀엣	코에이	연애 시뮬레이션	7,800엔
SS	7/30	와쿠와쿠 몬스터	알트론	육성 퍼즐	5,800엔
SS	7/30	랑그릿사IV(세가 새턴 콜렉션)	메사이어	시뮬레이션 RPG	2,800엔
SS	7/예정	아가씨 특급	미디어웍스	어드벤처	6,800엔
SS	7/예정	드림 제네레이션	메사이어	연애 시뮬레이션	6,300엔
SS	7/예정	엘프를 사냥하는 자들2	알트론	어드벤처	미 정
SS	7/예정	소울 바이스	알트론	액션 RPG	미 정
N64	★7/10	스타솔저 -배니싱 어스-	허드슨	슈팅	6,800엔
N64	★7/14	F-제로 X	닌텐도	레이스	6,800엔
N64	7/16	올림픽하키 나가노98	코나미	스포츠	6,800엔
N64	7/17	초로Q64	타카라	레이스	6,800엔
N64	★7/17	슈퍼로봇 스피리츠	반프레스토	액션	7,800엔
N64	7/23	리쿠가키즈	코나미	액션	6,800엔
N64	7/24	슈퍼비더맨 배틀 피닉스64	허드슨	액션	6,800엔
N64	7/예정	64트럼프 콜렉션	보톰업	ETC	미 정

'98년 8월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	8/6	트랩거너	아틀라스	액션	5,800엔
PS	8/6	트랜스 포트 타이쿤3D	인버런스	시뮬레이션	5,800엔
PS	8/6	드래곤 스피드-최종진화 형태-	자레코	배틀 시뮬레이션	5,800엔
PS	8/6	더 라스트 레포트	쇼우에이 시스템	3D액션 어드벤처	5,800엔
PS	8/6	신나는 낚시 천국	테이턱	시뮬레이션	5,800엔
PS	★8/6	봄버맨 판타지 레이스	허드슨	레이싱	5,800엔
PS	8/6	매지컬 메디컬	코나미	던전 RPG	5,800엔
PS	8/6	월드 프로테니스'98	마그노리아	스포츠	4,800엔
PS	8/13	제속전사	테크노소레이유	액션	5,800엔
PS	8/13	꽃과 용	아이맥스	ETC	5,800엔
PS	8/13	크레이맨·크레이맨2	리버힐 소프트	액션	5,800엔
PS	8/20	강남시	팩인 소프트	RPG	4,800엔
PS	8/27	아스트로노카	에닉스	ETC	6,800엔
PS	8/27	댄싱 블레이드	코나미	ETC	미 정
PS	★8/27	더 킹 오브 파이터즈 교	SNK	어드벤처	5,800엔
PS	8/27	아스트로노이카	에닉스	육성 게임	5,800엔
PS	8/27	두근두근 프리티리그	엑싱	육성 시뮬레이션	5,800엔
PS	8/27	킹 오브 보울링2	코코넛 재팬	스포츠	미 정
PS	8/27	피라스테이션	GMF	시뮬레이션	5,800엔
PS	8/상순	프린세스 메이커 포켓 대작전	나인 라이브스	퍼즐액션	4,800엔
PS	8/예정	퍼즐버블4	타이토	퍼즐	4,800엔
PS	8/예정	아비리엔	타카라	액션 어드벤처	5,800엔
PS	8/예정	건볼	남코	슈팅	5,800엔
PS	8/예정	그랜드 세프트 오토	일본시스컴	액션	6,800엔
PS	★8/예정	SD건담 G제너레이션	반다이	시뮬레이션	6,800엔
PS	8/예정	충룡-화성의 기억-	반프레스토	액션 RPG	6,800엔
PS	8/예정	픽셀드로프	휴먼	액션	4,800엔
PS	8/예정	신역소녀 탐색단	휴먼	어드벤처	미 정
SS	8/6	루팡3세-피라미드에 잠든 자-	아스믹	액션	5,800엔
SS	8/6	사무라이 스피리츠 베스트 콜렉션	SNK	격투액션	4,800엔
SS	8/6	리얼바우트 아랑전설 베스트 콜렉션	SNK	격투액션	4,800엔
SS	★8/6	벳켄로더	세가	시뮬레이션 RPG	5,800엔
SS	8/6	프로야구 그레이티스트 나인'98	세가	스포츠	5,800엔
SS	8/20	해변에서 리치!	마이니치 커뮤니케이션	테이블	5,800엔
SS	★8/27	슬레이어즈 로얄2	각천서점	RPG	6,800엔
SS	8/27	마법 사용법	TGL	RPG	6,800엔
N64	★8/1	포켓몬스타디움	닌텐도	ETC	6,800엔
N64	8/하순	레켕볼즈(가칭)	어클레임 재팬	액션	미 정
N64	8/하순	닌타마 란타로우64	컬쳐브레인	퍼즐	미 정

★ : 챔프 기대작 표시
게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'98년 9월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	★9/3	메탈기어 솔리드	코나미	액션	6,800엔
PS	9/10	데뷰21	NEC인터채널	육성 시뮬레이션	6,800엔
PS	9/10	튤립 드림	코나미	액션 어드벤처	5,800엔
PS	9/예정	NAVIT	어트딩크	시뮬레이션	5,800엔
PS	9/예정	스펙트럴포스2	아이디어팩토리	시뮬레이션	5,800엔
PS	9/예정	시뮬레이션RPG만들기	아스키	시뮬레이션 RPG	5,800엔
PS	9/예정	도키도키 포이치오	켄레코드	액티브커뮤니케이션	5,800엔
PS	9/예정	천하통일	엔젤런스	시뮬레이션	미 정
PS	9/예정	스타 라이트 스크램블 연애후보생	KSS	연애시뮬레이션	미 정
PS	9/예정	어드밴스트	TGL	미소녀 격투	5,800엔
PS	9/예정	프린세스 메이커GO!GO!프린세스	나인 라이브스	ETC	5,800엔
PS	9/예정	U.P.P	팬더 소프트웨어	격투퍼즐	4,800엔
PS	9/예정	켈리 더 아프리카	프리즘 아츠	ETC	5,800엔
SS	9/예정	시뮬레이션 RPG서클	아스키	ETC	5,800엔
SS	9/예정	백가이너	벵	시뮬레이션	5,800엔
SS	9/예정	디지털 몬스터	반다이	육성 시뮬레이션	미 정
N64	9/25	심시티64	일렉트로닉 아츠·스퀘어	시뮬레이션	6,800엔
DC	★9/예정	D의 식탁2	와프	액션 어드벤처	5,800엔

미니 컴보이 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
GB	7/2	고기압 보이	코나미	ETC	3,980엔
GB	7/10	GO!GO! 히치 하이크	J·윙그	ETC	4,800엔
GB	7/17	화석창세리본	스타피슈	RPG	3,980엔
GB	7/24	낚시선생	J·윙그	시뮬레이션	4,800엔
GB	7/24	동경 디즈니랜드 판타지 투어	토미	ETC	미 정
GB	7/31	브레인드레인	어클레임 재팬	퍼즐	3,500엔
GB	7/하순	어군 탐지기 포켓소너	반다이	ETC	14,800엔
GB	7/하순	그랜드 무정RV	반다이	시뮬레이션	5,800엔
GB	8/7	튜록 바이오노더솔스의 전쟁	스타피슈	액션	3,980엔
GB	8/9	포켓 패밀리GB	허드슨	시뮬레이션	3,980엔
GB	8/예정	상하이 포켓	선 소프트	퍼즐	3,980엔
GB	9/예정	드래곤 퀘스트 몬스터즈-테리의 원더랜드-	에닉스	RPG	4,900엔

발매 미정 소프트

기종	게임명	회사명	장르	가격
PS	★파이널 판타지 VIII	스퀘어	RPG	미 정
PS	신격투(가칭)	코나미	격투액션	미 정
PS	★던전 & 드래곤즈 콜렉션	캡콤	액션	5,800엔
PS	비룡의 권 콜렉션(가칭)	컬처브레인	액션	미 정
PS	콘트라 리거시 오브 워	코나미	액션	5,800엔
PS	★도키메키 메모리얼 2(가칭)	코나미	시뮬레이션	미 정
PS	도키메키 메모리얼 드라마 시리즈 VOL3	코나미	어드벤처	미 정
PS	환상수호전 2	코나미	RPG	미 정
PS	보름 오브 더 나인스	코나미	스포츠	미 정
PS	익스케이프	SME	RPG	미 정
PS	볼트 온 이스트리아	허드슨	액션	미 정
PS	시뮬레이션RPG서클	아스키	ETC	5,800엔
PS	우주기동 VANARK	아스믹	어드벤처	미 정
PS	알프레이드 기어	아스믹	시뮬레이션	미 정
PS	★드래곤퀘스트 VII	에닉스	RPG	미 정
PS	LSD	아스믹 에스	ETC	미 정
PS	술의 왕국	아스믹 에스	시뮬레이션 RPG	미 정
PS	리얼 로봇 전선	반프레스토	시뮬레이션 RPG	미 정
PS	점프 카드	NEW	액션	미 정
PS	철도왕-싸워라 캡슐 몬스터-	코나미	액션	미 정
PS	아이나	이미지니어	시뮬레이션	미 정
PS	드라이버	게임 뱅크	레이스	3,800엔
PS	NHL오픈아이스(가칭)	게임 뱅크	스포츠	3,800엔
PS	배틀 스포츠	어클레임 재팬	스포츠	5,800엔
PS	화성이야기	아스키	RPG	미 정
PS	배틀 얼라이언스	반프레스토	액션	5,800엔
PS	메탈 트레드	반다이 비주얼	액션	5,800엔
PS	플래스테분비먼(가칭)	허드슨	액션	미 정
PS	프로젝트 카오스	사이버테크	RPG	미 정
PS	와일드 매치 골프	줌X	스포츠	5,800엔
PS	기갑병 G-1	강담사	액션	미 정
PS	★중장기병 발켄 2	메사이아	슈팅	미 정
PS	마도도시 엘피스	반프레스토	어드벤처	미 정
PS	월트오브 이스트리어	허드슨	RPG	미 정
PS	AZITO 2	반프레스토	시뮬레이션	5,800엔
PS	레이맨 2	UBI소프트	액션	미 정
SS	몬스터메이커	NEC인터채널	시뮬레이션	6,800엔
SS	던전& 드래곤 콜렉션	캡콤	액션	5,800엔
SS	환상수호전	코나미	RPG	3,800엔
SS	위즈	쇼우에이시스템	RPG	6,800엔
SS	모나키의 성	파이오니어LDC	액션 RPG	6,800엔
SS	드래곤 나이트	엘프	시뮬레이션	미 정
SS	디비스터리온	아스키	스포츠	미 정
SS	NHL브레이크 어웨이	어클레임 재팬	스포츠	미 정
SS	콘트라. 리거시 오브 워	코나미	슈팅	미 정
SS	SNK편 콜렉션 아랑전설편(가칭)	SNK	격투 액션	미 정
SS	배틀 스포츠	어클레임 재팬	스포츠	5,800엔
SS	바이오 하자드2	캡콤	ETC	미 정
SS	도키메키 메모리얼 드라마 시리즈 VOL3	코나미	어드벤처	미 정
SS	슈퍼301 SQ(가칭)	일본물산	시뮬레이션	미 정
SS	시뮬레이션 RPG서클	아스키	ETC	5,800엔
SS	X2	캡콤	슈팅	5,800엔
SS	TFX	이미지니어	시뮬레이션	미 정
SS	디스크 스테이션 세턴	컴파일	ETC	1,980엔
SS	MVP베이스 볼 96	데이터 이스트	스포츠	미 정
SS	★마블 슈퍼 히어로즈 VS스트리트 파이터	캡콤	격투 액션	미 정
SS	매직 더 게더링	어클레임 재팬	테이블	5,800엔
SS	★버철 파이터 3	세가	격투 액션	미 정
SS	드래곤 나이트 4	NEC	시뮬레이션	미 정
SS	3D슈팅 액션 코브라 더 사이코건	타카라	슈팅	5,800엔
SS	하드 오브 다크니스	세가	시뮬레이션	미 정
SS	레이맨 2	UBI소프트	액션	미 정
SS	판타지 어스	세가	RPG	미 정
SS	마스터 오브 몬스터즈	시스템 소프트	시뮬레이션	미 정
SS	스타트링 오딧세이 I -블루 에볼류션-	레이포스	RPG	미 정
SS	스타트링 오딧세이 II -마룡 전쟁-	레이포스	RPG	미 정
SS	스타트링 오딧세이 III -마레니엄 성전-	레이포스	RPG	미 정
SS	모터 크로스	코코넛재팬	레이스	미 정
SS	데들리 스카이	코코넛재팬	슈팅	미 정
SS	탱크(가칭)	BMG 빅터	슈팅	미 정
SS	스파이더(가칭)	BMG 빅터	액션	미 정
SS	매스 디스트럭션	BMG재팬	레이스	미 정
SS	스카파이 3	자레코	ETC	미 정
SS	둠(DOOM)	소프트 뱅크	3D슈팅	미 정
N64	바이오 테트리스(가칭)	엠텍스	퍼즐	7,800엔
N64	악마성 드라큘라 3D(가칭)	코나미	3D액션	미 정
N64	엘테일(가칭)	이미지니어	퍼즐	6,980엔
N64	바다낚시64	팩인 소프트	ETC	6,800엔
N64	스노스피드	이미지니어	스포츠	6,980엔
N64	초시공 나이트 프로야구 킹2	이미지니어	스포츠	6,980엔
N64	파이팅 컵	이미지니어	액션	6,980엔
N64	울트라 동키콩(64DD전용)(가칭)	닌텐도	스포츠	미 정
N64	브레이더 언드베롤	켐코	슈팅	미 정
N64	하이브리드 헤븐(가칭)	코나미	액션 RPG	미 정
N64	NBA바스켓볼(가칭)	닌텐도	스포츠	미 정
N64	캐바리 배틀3000	일본 시스템 서플라이	시뮬레이션	미 정
N64	캐베츠(가칭)	닌텐도	시뮬레이션	미 정
N64	동키즈 퀘스트(가칭)	닌텐도	액션	미 정
N64	심시티 64(64DD전용) (가칭)	닌텐도	시뮬레이션	미 정
N64	정글대제(가칭)	닌텐도	어드벤처	미 정
N64	★슈퍼마리오 RPG 2(64DD전용)(가칭)	닌텐도	RPG	미 정
N64	★슈퍼마리오 64-2(64DD전용)(가칭)	닌텐도	액션	미 정
N64	젤다의 전설64(가칭)	닌텐도	액션 RPG	미 정
N64	피카츄 겐키데츄(가칭)	닌텐도	ETC	미 정
N64	파이어엠블렘64(가칭)	닌텐도	시뮬레이션 RPG	미 정
N64	포켓몬스냅	닌텐도	ETC	미 정
N64	보디하베스터(가칭)	닌텐도	액션	미 정
N64	★마더3(가칭)	닌텐도	RPG	미 정
N64	김전일 소년의 사건부	허드슨	어드벤처	미 정
N64	마리오 페인트64(64DD전용)	닌텐도	ETC	미 정

오리온

오늘은 어떤 팬시버튼을 달고 나갈까?

치토스 발매 10주년을 기념하여 오리온에서 푸짐한 선물을 드립니다

아구복엔 물론 찬호형 팬시버튼을 달아야지!

♬이슬비 내리는 이른 아침에 팬시버튼 달고서 걸어갑니다~

슈퍼맨 옷에는 멋진 X자형 팬시버튼을!

나만 팬시버튼으로 멋 내니까 우리 곰돌이가 질투하더라니깐!

나같이 모자에 다는 게 진짜 멋쟁이라니까!

조끼로 한껏 멋을 낸 날에는 보안관 뱃지 모양이 어울릴 걸!

어때, 배낭에 팬시버튼을 단 내 뒷모습 캡이지?

오늘은 체크무늬 셔츠니까… 옳지, 체스터 팬시버튼이닷!

특별한 날엔 팬시버튼으로 한껏 멋내고 뽐내 보자구!

신발이라고 팬시버튼 달지 말라는 법 있나 뭐?

예쁜 원피스에는 귀여운 멀크와 스웽크를 달고!

단추가 아니면 어때? 이렇게 가방에도 대롱대롱…

노란 비옷에 예쁘게 달면 칙칙한 기분도 싸악~ 날아간다구!

요렇게 필통에 달면 예쁘다는 건 아무도 생각 못했을 거다!

신제품

■ 권장소비자가: 300원, 500원

오리온이 드리는 신나는 선물 하나 -

맛있는 오리온 스낵도 먹고, 팬시버튼으로 멋쟁이가 되세요!

치토스, 드라키스쿵, 썬칩, 그리고 새로나온 썬헌터에는 우리들이 좋아하는 체스터, 멀크와 스웽크 및 박찬호의 멋진 모습이 새겨진 예쁜 팬시버튼이 들어있어요. 모두 56가지의 다양한 팬시버튼을 모아 단추나 배낭에 달고 친구들에게 맘껏 뽐내 보세요.

오리온이 드리는 신나는 선물 둘 -

팬시버튼의 뒷면을 긁어 「한봉지 더」의 행운을 잡으세요!

팬시버튼의 뒷면을 긁으면.. 빵빠라방~ 축하합니다! 아니, 이게 웬 횡재냐! 뒷면에 「한봉지 더」라고 써 있는 팬시버튼을 가지고 전국에 있는 「한봉지 더 교환처」로 가시면 맛있는 오리온 스낵을 한봉지 더 드립니다. 「체스터 머그잔」의 행운도 기다리고 있어요.

오리온이 드리는 신나는 선물 셋 -

양이 늘어난 포카칩 · 엑서스와 함께 더 큰 기쁨을 맛보세요!

맛있는 우리 생감자로 만들어 뿌듯하고, 양이 늘어 더 든든해진 포카칩, 그리고 25% 더 꾹꾹 눌러담아 훨씬 빵빵해진 엑서스는 고소한 맛으로 입도 만족, 든든한 양으로 배도 만족! 이와 함께 울퉁불퉁 누룽지 맛의 썬헌터가 새로 나와 고소한 즐거움이 하나 더 늘었어요.

유통기한 확인하여 식품선택 올바르게